

ИГР

№5 (20) '99

ЗАГЛЯНИ В
ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР

ЖУРНАЛ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГР

МАНИЯ

**REQUIEM
AVENGING ANGEL**

**CIVILIZATION
CALL TO POWER**

LANDS OF LORE III

WARZONE 2100

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >

ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА
ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM

КОМПЬЮТЕРЫ

Гарантия 24 месяца.

Сертификат Госстандарта
РОСС RU.ME06.B00148

SMS
Style Micro Systems

SUNRISE



МАГАЗИН

Базовая конфигурация компьютера: RAM 16 Mb, HDD 3.2 Gb, FDD 3.5", SVGA 4 Mb AGP, Mini Tower Case

Processor Celeron® 333 MHz.....	315
Processor Celeron® 366 MHz.....	335
Processor Celeron® 400 MHz.....	366
Pentium II® processor 350 MHz.....	418
Pentium II® processor 400 MHz.....	507
Pentium II® processor 450 MHz.....	686
Pentium III® processor 450 MHz.....	837
Pentium III® processor 500 MHz.....	975

На всех компьютерах установлен антивирусный пакет DSAV 2.51 AO "Диалог-Наука". Конфигурация компьютера по Вашему заказу.

Мониторы:

14" LG Studioworks 440si (0.28 dp)	128
15" LG Studioworks 57T5 (0.28 dp)	187
15" Sony 100EST (0.25 dp, TCO'95)	249
15" Sony 100GST (0.25 dp, TCO'95)	297

Звуковые карты:

Sound Blaster Creative Audio 64, PCI	17
Sound Blaster Creative 16 PnP, ISA	20
Sound Blaster Creative AWE 64 PnP, ISA	38
Sound Blaster Live! Creative, PCI.....	60

Сканеры:

PRIMAX Colorado Direct 9600, LPT.....	66
PRIMAX Colorado D600, LPT	90
HP ScanJet 3200C, LPT	107
HP ScanJet 4100C, USB	143

МАГАЗИН

Принтеры:

Epson Stylus Color 440 (A4)	149
Epson Stylus Color 640 (A4)	213
Epson Stylus Photo 700 (A4)	285
HP Desk Jet 420 (A4)	113
HP Desk Jet 695C (A4)	142
HP Desk Jet 890C (A3)	310
HP Laser Jet 1100 (A4)	385
HP Laser Jet 2100 (A4)	723

Факс-модемы US Robotics

(бесплатные 5 часов работы в Интернет):

Sporster, 56K, внутренний	68
Sporster, 56K, внешний	118
Courier, 56K, внутренний	172
Courier 33.6, внешний	194

Комплектующие, источники бесперебойного питания APC, расходные материалы, средства мультимедиа, сетевое оборудование CNet, аксессуары, сетевые фильтры.

СЕРВИС-ЦЕНТР

Модернизация компьютеров (любых моделей), замена картриджей, ремонт принтеров и мониторов, установка и настройка средств мультимедиа, сетевые решения «под ключ», подключение к Интернет.
Тел.: (095) 956-1225, 361-9288

<http://www.sunup.ru>
E-mail: service@sunup.ru

Оцените наше сочетание качества, сервиса и цены!

Магазины: Красноказарменный проезд, дом 1 (ст.м. "Авиамоторная")

Тел.: (095) 956-1225, 273-3180

Берниковская набережная, дом 14 (ст.м. "Курская", "Таганская")

Тел.: (095) 915-0041, 915-5654

Овчинниковская набережная, дом 18/1 (ст.м. "Новокузнецкая")

Тел.: (095) 951-1127, 950-9038

улица Стромынка, дом 20 (ст.м. "Преображенская площадь")

Тел.: (095) 269-5154

ОТ РЕДАКЦИИ ИГРОМАНИЯ



5(20) МАЙ 1999

УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Игромания»
Генеральный директор
Александр Парчук
Зам. ген. директора
Светлана Базовкина

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Евгений Исулов
Зам. главного редактора
Дмитрий Бурковский
Научный редактор
Александр Савченко
Редакционная коллегия
Вячеслав Акимов
Алан Берновский
Екатерина Воронина
Сергей Пуриков
Игорь Савенков
Николай Силин
Денис Чекалов
Кирилл Шитарев
Технический редактор
Людмила Катаева
Арт-директор
Виктор Попов

ОТДЕЛ

РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Ирина Карпова (тел. 274 9059)
Сергей Смакаев
(пейдж. 239 1010, аб. 22 396)

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Алексей Густошкин
(тел./факс. 274 9059,
тел. 274 9294)
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Иван Базовкин
(пейдж. 333 2010, аб. 35130)

ДЛЯ ПИСЕМ

109316, Москва,
Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.
«Игромания»
E-mail: editor@igromania.ru
Телефон: (095) 274 9059
http://www.igromania.ru

Дорогие игроманы!

Итак, с ходу – не пугайтесь, увидев «Игроманию» несколько «похудевшей». Во-первых, мы все равно остались толще, чем были 4 месяца назад.

А во-вторых, сия мера вынужденная и, что самое главное, исключительно временная. Наступает пресловутый летний спад, предсказывать который так любят экономисты и маркетологи. Достойных игр выходит все меньше, читательская активность неуклонно снижается, все уже давно мечтают об отдыхе...

Разумеется, как только этот веселый сезон пройдет, мы вновь начнем «толстеть». А пока представляем вашему вниманию наше давно обещанное творение – совсем скоро свет увидит книга, целиком посвященная любимому многими «Вавилону-5». Просим встречать аплодисментами и обязательно стоя. :-)

И напоследок – в следующем месяце исполнится ровно год смене дизайна журнала. Пора бы продолжить эту славную традицию, не правда ли?

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения редакции.

Редакция не отвечает за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые в данном издании товарные знаки принадлежат их законным владельцам.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати.
Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Цена свободная.

Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Тираж 25.000. Заказ №1009.
© «Игромания», 1998-99

ВНИМАНИЕ!

У москвичей появилась возможность получить старые номера

«Игромания» с доставкой на дом.

Подробности на стр. 45

ВНИМАНИЕ!

Изменился номер телефона и почтовый адрес нашей редакции.

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ Civilization: Call to Power (стр. 46)



ЖДЕМ ИГРУ

10

A-10 WARTHOG.....	10	NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	15
DAWN OF DARKNESS.....	10	RE-VOLT	16
FORCE 21	11	ROAD TO MOSCOW	16
MECHWARRIOR 3	12	SOLDIER OF FORTUNE.....	18
METAL FATIGUE	13	WARHAMMER 40 000: RITES OF WAR.....	19
MIG ALLEY	14		

ИГРАЕМ

20

АЛЛОДЫ II: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	20	LANDS OF LORE III	66
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК.....	36	REQUIEM: AVENGING ANGEL.....	80
ШИЗАРИУМ	40	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	88
CIVILIZATION: CALL TO POWER	46	WARZONE 2100	98
★ FINAL FANTASY VII	64		

ЛОМАЕМ

108

ГЕРОЕМ МОЖЕШЬ ТЫ НЕ БЫТЬ, НО СТАТЬ ГЕРОЕМ – ТЫ ОБЯЗАН!	108
--	-----

КОДЫ ДЛЯ РС

AFRICAN SAFARI	REQUIEM: AVENGING ANGEL
ANTS!	RIVAL REALMS
ARMY MEN 2	SID MEIER'S ALPHA CENTAURI
BEAVIS AND BUTT-HEAD DO U	SPORTS CAR GT
FALLOUT 2	SNOWMOBILE RACING
FIFA SOCCER '99	SOUTH PARK
GENE WARS	Toca 2
MADDEN '99	WAR INC.
MONTEZUMA'S RETURN	

КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION

1 ON 1	GEX 3: DEEP COVER GECKO
CALIFORNIA SPEED	MAX POWER RACING
DEAD OR ALIVE	NBA LIVE '99

ВООРУЖАЕМСЯ

116

СКРОМНОЕ ОБЯНИЕ ЧЕРНОЙ МАГИИ	116
МАКСИМАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР.....	118
НОВОСТИ	121
ЧТО ТАКОЕ DIRECTX И ЗАЧЕМ ОН НУЖЕН?.....	123
ИНТЕРНЕТ	124

СОДЕРЖАНИЕ

ФАН-КЛУБ

126

БАВИЛОН-5

СЮРПРИЗЫ ТВ-6.....	126
ЧАС ВОЛКА.....	126
ЧТО ЖЕ СЛУЧИЛОСЬ С МИСТЕРОМ ГАРИБАЛЬДИ?.....	129
ВЫЗОВ.....	131
СТРАЖИНСКИЙ (ОКОНЧАНИЕ).....	132
БАВИЛОНСКАЯ РУЛЕТКА.....	134

X-FILES

ЧЕЛОВЕК С СИГАРЕТОЙ.....	136
ОСНОВНЫЕ СОБЫТИЯ ПЯТОГО СЕЗОНА.....	137

РАЗНОЕ

НА НАШЕМ ДИСКЕ.....	4
НОВОСТИ.....	8
ХИТ-ПАРАД.....	107
СМЕЕМСЯ.....	138
ЧИТАЕМ ПИСЬМА.....	139
КОНКУРС.....	141
ПОДПИСКА.....	143

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Style Micro System.....	2-я стр. обл.	Zenon N.S.P.	стр. 97
Бука.....	стр. 23, 24	Megatrade.....	стр. 117
Акелла.....	стр. 35	«Россия Онлайн».....	3-я стр. обл.
ILM Net.....	стр. 65	«Новый диск».....	4-я стр. обл.



НА НАШЕМ ДИСКЕ!

ИГРОВАЯ БАЗА ДАННЫХ
DIRTY LITTLE HELPER '98

ДЕМОВЕРСИИ ИГР:

- Apache-Havoc
- Corsairs
- Evil Core: The Fallen Cities
- Expendable
- Gromada
- Hell-Copter
- Heroes of Might & Magic III
- Mars Maniacs
- Railroad Tycoon II: The Second Century

- Requiem: Avenging Angel
- Shattered Light
- Starshot: Space Circus Fever
- Tomb Raider II Gold
- Twisted Mind
- Ultimate 8 Ball
- V-Rally

ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ
ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ
WINAMP, ПЛАГИНЫ И
СКИНЫ
SCREENSAVERS
СТАТЬИ

Final Fantasy VII
Resident Evil 2
Tomb Raider II
Tomb Raider III
Warhammer 40K: Chaos Gate



НА НАШЕМ ДИСКЕ

ИГРОВАЯ БАЗА ДАННЫХ DLH

Прежде чем написать письмо в редакцию с вопросом о наличии кода для той или иной игры, загляните в эту базу данных!



Обновленная и дополненная версия DLH теперь содержит коды, союзины, сохраненки, трейнеры 2061-й игры для PC, 410 игр для PlayStation, 117 игр для Nintendo 64 и 115 игр для Super Nintendo. Не беспокойтесь о том, что DLH «захлывает» ваш компьютер. Панку с этой программой вы в любой момент сможете удалить или переместить в другое место без каких-либо последствий для системного реестра Windows.

ДЕМОВЕРСИИ ИГР

Apache-Havoc

Разработчик Razorworks
Издатель Empire Interactive
Жанр авиасимулятор
Требования P-200, 32 Мб, обз. 3D-уск.



Небо над Кубой вновь неспокойное! Спустя четыре месяца после выхода лучший вертолетный симулятор 1998 года наконец-то обзавелся подобающей демовersion. Надеемся, что вы по достоинству оцените ситуацию и докажете бессмысленность утверждений о превосходстве Apache над Ми-28. Главное – не забывать, кто твой противник...

Corsairs

Разработчик Microids
Издатель Microids
Жанр морская RTS
Требования P-133, 32 Мб



Интересно, кто хотя бы раз не мечтал о том, чтобы стать пиратом? Нет, не диски и кассеты с лотков продавать, а искать сокровища, брать на бордаж суда и драться на шпагах с капитаном? Или (чем черт не шутит?) командовать целой флотилией под «Веселым Роджером»? Тогда умеренная доза Corsairs – то, что нужно. Вдруг у вас талант? Главное, запомните – золота никогда не бывает слишком много...

Evil Core: The Fallen Cities

Разработчик Avaria
Издатель Insomniac
Жанр 3D-action + adventure
Требования P-133, 16 Мб, обз. 3D-уск.



Довольно часто встречающийся гибрид стрелялки и приключений – сначала поговорил, и только потом застрелил. Впрочем, игра довольно неплоха – приятная графика, свободное перемещение, торговля, нелинейный сюжет, многопользовательский режим. Не шедевр, но все же...

Expendable

Разработчик Rage Software
Издатель Rage Software
Жанр 3D-action
Требования P-166, 32 Мб, обз. 3D-ускоритель

Похоже, в психологии и в логике мышления человечества так ниче-

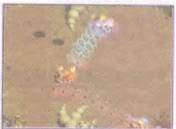
го никогда и не изменится. Опять перед нами картина мрачного будущего. Только мрачное оно, скорее, для тех несчастных орд инопланетных захватчиков, с которыми так мастерски расправляется



главный герой. Чистой воды ас-тион, море огня, света и взрывов – что можно еще ожидать от создателей незабвенного Incoming? Настало время еще раз проверить вашу систему на производительность...

Gromada

Разработчик Gromada
Издатель «Бука»
Жанр arcade + strategy
Требования P-166, 16 Мб, обз. 3D-ускоритель



Забавная и интересная игрушка, весьма оригинальная смесь аркады и стратегии. Очень приятная графика обуславливает необходимость присутствия трехмерного ускорителя в вашей системе, однако довольно неожиданный подход к самому игровому процессу и оформлению оправдывает любые жертвы – посмотрите хотя бы для общего ознакомления.

Hell-Copter

Разработчик Drago
Издатель Entertainment
Жанр Ubi Soft
Жанр action
Требования P-133, 16 Мб, рек. 3D-ускоритель

«Закаленные боицы, помнящие сужий ветер Кувеита, влажный воздух Амазонки, бетонный кошмар Нью-Йорка и ощущение неизбежности перед атомным оружием в руках безумца. Да, вы, ветераны



Desert, Jungle, Urban и Nuclear Strike'ов. К вам обращаюсь я, Robert Fortune, командир знаме-



нитого эскадрона «Hell-Copter». Как всегда, миру вновь нужно несколько хороших стволов, и я готов стать вашим напарником».

Heroes of Might & Magic III

Разработчик New World Computing
Издатель 3DO
Жанр стратегия
Требования P-133, 32 Мб



Новых «Героев» представлять не нужно — они и так известны всем. Самая популярная игра зимы-весны этого года и первый претендент на звание «Лучшая стратегия-99».

Mars Maniacs

Разработчик Church of Electronic Entertainment
Издатель Church of Electronic Entertainment
Жанр автомобильная аркада
Требования P-166, 32 Мб, рек. 3D-ускоритель



Жанр старой доброй автомобильной аркады не стареет. Скажите

честно, согласились ли бы вы прокатиться с ветерком над пыльными равнинами Марса, рассекая песок, когда-то бывший морем, на стилизованной «под шестидесятые» машине на воздушной подушке? Не хватает только пива, желтых очков, фанка и рок-н-ролла. Впрочем, как и самого песка...

Railroad Tycoon II: The Second Century

Разработчик Pop Top Software
Издатель Gathering of Developers
Жанр экономическая стратегия
Требования P-133, 16 Мб



Долгожданное продолжение лучшей игры «про паровозики» прошлого года. Точнее, не совсем продолжение, а набор дополнительных миссий. Зато демоверсия не требует обязательного наличия основной игры, что само по себе довольно хорошо. Особенно, если у вас остались старые сче-ты с «железнодорожными баронами» — война теперь будет идти до победного конца. Кто знает, на чем мы будем ездить по вашей милости в 2042 году?

Requiem: Avenging Angel

Разработчик Cyclone Studios
Издатель 3DO
Жанр FPS
Требования P-166, 16 Мб, рек. 3D-ускоритель



Когда прозвучат трубы Судного Дня и будет видна пыль из-под копыт Четырех Всадников, наступит час великой битвы, финального сражения между Верными и Па-

шими. И лишь ангел, лишившийся своего бессмертия и принявший образ человека, сможет предотвратить неизбежный Финал...

Shattered Light

Разработчик Catware
Издатель Simon and Schuster
Жанр RPG
Требования P-166, 16 Мб



Королевство в опасности, последний принц исчез, могущественный артефакт Sun Stone разбит и уничтожен. Над миром нависает новая угроза. Ему, как всегда, требуются герои. Вполне стандартная завязка для RPG, не правда ли?

Starshot: Space Circus Fever

Разработчик Infogrames
Издатель Infogrames
Жанр arcade + adventure
Требования P-133, 16 Мб, рек. 3Dfx



Дело Mario 64 живет и здравствует! На этот раз вечного водопроводчика на боевом посту сменяет «космический жонглер» из XXXII века, а по совместительству — владелец цирка, занятый поиском редчайших экспонатов для своего единственного и неподражаемого выступления. Стандартная смесь стрельялки-прыгалки и приключений. Немного бредовый сюжет, зато полностью интерактивный трехмерный анимационный «мультик».

Tomb Raider II Gold

Разработчик Core Design
Издатель Eidos
Жанр 3D-action + adventure



Требования P-166, 16 Мб, рек.
3D-ускоритель
Бедная Лара, она до сих пор живее
всех живых. В нашем случае в «3D-



лотой» версии своих вторых (I) приключений. Данную «демку», кстати, можно рассматривать в качестве довески к находящемуся на данном комплекте полному прохождению этих приключений.

Twisted Mind

Разработчик Soft Enterprises
Издатель Modern Games
Жанр puzzle + arcade
Требования P-90, 16 Мб, рек.
3D-ускоритель



Стрелялки стрелялками, но подумайте и поломать голову иногда тоже не помешает. Особенно, когда этот процесс обретает такую ненавязчивую форму.

Ultimate 8 Ball

Разработчик Mirage
Издатель THQ
Жанр симулятор
бильярда
Требования P-90, 16 Мб, рек.
3D-ускоритель



Бильярд (пусть даже и pool) — игра интеллектуальная. Правда, повысить свои способности, играя на компьютере, весьма проблематич-

но. Если вы заядлый поклонник или просто не имеете возможности сыграть «в живую», попробуйте этот весьма неплохой имитатор.

V-Rally

Разработчик Infogrames
Издатель Infogrames
Жанр автосимулятор
Требования P-90, 16 Мб, обя.
3D-ускоритель



Последнее время стало появляться довольно много симуляторов, посвященных ралли, и это не самый плохой их представитель. Приятная графика, четкая физика и множество возможностей — что еще надо настоящему любителю этого спорта? Конечно, не Colin McRae Rally, но на пару часов увлечь может. Или даже послужит поводом для покупки полной версии...

ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ

Apache-Havoc

Обновление до версии 1.1d. Исправлены ошибки в немецкой и японской версиях, улучшена поддержка ускорителей ATI Rage Pro, устранены проблемы с дождем на некоторых типах видеокарт, изменено управление, в частности, добавлена возможность фиксировать горизонтальное положение по нажатию Shift + H вне зависимости от положения штурвала, исправлены другие ошибки в режиме многопользовательской игры и одиночной миссии.

Hell-Copter

Патч устраняет проблемы, возникающие при изменении разрешения экрана на некоторых типах трехмерных ускорителей. Добавляет новые режимы работы для большинства 3D-карт.

Heretic II

Обновление до версии 1.04 включает в себя ряд добавлений и расширений: поддержка A3D 2.0 и EAX, 8 новых deathmatch-карт, новое оружие, удары, блоки, артефакты и скины, дополнительные возможности для многопользовательской игры.

Heroes of Might and Magic 3

Обновление до версии 1.01. Исправляет внутриигровые проблемы и ошибки, немного изменяет баланс сторон. Внимание! Патч предназначен только для английской (американской и британской) версии игры!

Lands of Lore III

Обновление до версии 1.06j. Исправлены проблемы, связанные с некорректной работой Direct3D, устранены ошибки, возникающие при нахождении в системе двух 3D-ускорителей. Исправлены внутренние проблемы с нестабильностью игры во время смены дисков и после нестандартного выхода из Windows. Улучшена надежность работы под Windows NT. Исправлены ошибки самой игры, включая невозможность выхода из определенных помещений и выполнения некоторых заданий. Добавлена возможность по нажатию правой клавиши мышки просматривать предыдущие 25 диалоговых сообщений.

Внимание! Распакуйте содержимое этого файла в директорию с Lands of Lore III и запустите игру, обновление произойдет автоматически.

NASCAR Revolution

Обновление до версии 1.02. Устранено дрожание изображения, улучшено поведение компьютера при езде под желтым флагом, добавлено автоматическое сохранение настроек при выходе, включены дымовые эффекты машин соперников.

NBA Live '99

Обновление до версии 1.1. Исправлены ошибки, связанные с неправильной работой механизма сохранения игр и с режимом управления командой. Внесены изменения, связанные с текущим сезоном: добавлены новые игроки, возможность играть на открытом стадионе и ограничить длину сезона 50-ю матчами. Составы команд приведены в соответствие с положением на начало марта '99.

Quest for Glory V

Обновление до версии 1.2, исправляет проблемы, связанные с некорректным отображением тел убитых персонажей. Вносит изменения в игру в соответствии с версией 1.1, устраняет ошибки и добавляет новые возможности.

Redline

Патч добавляет 5 новых карт для многопользовательской игры, увеличивает надежность техноло-



гии клиент-сервер, устраняет несовместимость с последними моделями компьютеров марки Gateway, вносит незначительные изменения и дополнения в программу инсталляции и определения типа видеокарты.

Requiem

Обновление до версии 1.1. Значительно увеличивает качество работы под Direct3D-ускорителями, улучшая изображение текстур и моделей.

Resident Evil 2

Обновление до версии 1.04. Добавляет улучшенную поддержку ускорителей на базе чипов NVIDIA RIVA TNT, исправляет ошибку, связанную с некорректным отображением текстур на моделях.

Shogo: Mobile Armor Division

Обновление до версии 2.2. Исправляет большинство ошибок, связанных с многопользовательской игрой и с использованием некоторых видеокарт.

StarSiege

Обновление до версии 1.002. Улучшена работа менеджера памяти, исключена необходимость резервирования дополнительных 200 Мб в качестве виртуальной памяти. Исправлены проблемы с текстурами на ускорителях 3Dfx Voodoo, добавлена поддержка некоторых OpenGL-карт, включая 1740, Savage3D и TNT 2, улучшена общая производительность. Включена поддержка 32-битного цвета при использовании NVIDIA RIVA TNT 2. Исправлены внутриигровые ошибки, связанные с нестабильной работой и «зависанием» игры.

Warzone 2100

Обновление до версии 1.01. Добавлены карты и новые возможности для многопользовательской игры, улучшен AI, устранены проблемы с клавишами управления, внесены изменения в интерфейс и в прохождение кампании, улучшена работа с некоторыми Direct3D-ускорителями, включена полная поддержка карт на базе NVIDIA RIVA TNT.

ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ

ACDSee 2.4

Мощная и быстрая программа просмотра графических файлов. Поддерживает множество форматов: BMP, GIF, JPG, TGA, TIF и многие другие.

Acrobat Reader 4.0 Beta

Очередная, обновленная версия программы просмотра PDF-файлов.

ARJ 2.60

Лучший классический архиватор для DOS с богатейшим набором возможностей. Работает на компьютерах от PC XT до Pentium III, гарантирует совместимость архивных файлов от версии 1.0 до самой последней. Поддерживает длинные имена Windows 95, многочисленные архивы, обеспечивает защиту от повреждения данных.

CPU Indicator 1.1

CPU Indicator показывает загрузку процессора (подобно утилите, встроенной в Windows NT). Размещается в панели задач.

Hypersnap-DX Pro 3.40 beta 1

Программа позволяет захватывать изображение экрана в вашей любимой игре. Не будучи зарегистрированной, помечает каждый скриншот. Работает даже на Voodoo3.

Nocoh

Программа Антивирусной лаборатории Касперского для обнаружения вируса CHN-Chernobyl. При запуске обнаруживает присутствие вируса CHN в памяти. Если

обнаружит его у вас, немедленно принимайте меры: приобретите хороший антивирус, способный бороться с этой напастью и, пока не «вылечите» машину, не включайте ее 26 числа — это действительно опасно!

Sisoft SANDRA '99 v. 3.5

SANDRA (System Analyzer Diagnostic and Reporting Assistant) — набор утилит системной диагностики и измерения производительности различных устройств. В состав условно-бесплатной версии входит 49 модулей, в зарегистрированную добавляется еще 19.

Windows Administrator 3.2

Программа настройки рабочего стола Windows обеспечивает простой и понятный доступ к настройкам реестра Windows 95/98/NT. Позволяет разрешать/запрещать градиентные заливки заголовков окон, анимацию, эффект гладкой прокрутки. Вы можете изменить информацию о пользователе, задержать появления меню, настроить Start Menu и многое-многое другое, даже изменить внешний вид самой программы. В качестве бонуса в комплект включены шахматы.

WinRAR 2.50 Beta 7

Windows-версия одного из самых мощных архиваторов. Сжимает файлы эффективнее, чем zip. Удобная оболочка. При наличии pkunzip.exe и pkzip.exe может работать с zip-архивами.

WinZip 7.0

Самый популярный Windows-архиватор стал еще удобнее. Программа интегрируется в Windows, включаясь в контекстные меню. Позволяет просматривать архивированные файлы и запускать программы, не извлекая их явно из архива.

Незарегистрированная программа при запуске напоминает о необходимости регистрации, не теряя функциональности. Умеет создавать самораскрывающиеся архивы.

Y2K Test 1.03

Программа проверки компьютера — BIOS, RTClock и операционной системы — на совместимость с 2000 годом. В процессе проверки компьютер трижды перезагружается, и если у вас установлена программа, подобная Boot Manager — будьте внимательны. Проверен на совместимость с данной программой только Boot Manager Windows NT. Программа сообщит о возможных проблемах.

Для их исправления изготовитель предлагает приобрести полную версию программы — Y2K TEST & FIX. По окончании тестов удалите программу из раздела «Автозагрузка» и восстановите правильные показания системных часов.

WINAMP, ПЛАГИНЫ И СКИНЫ К НЕМУ

В чем причина популярности этой программы? Первоначально Winamp был создан как проигрыватель файлов формата MP3, но затем его научили проигрывать музыкальные CD, а также файлы большинства звуковых форматов: WAV, VOC, MOD, XM, S3M, MID и другие.

При помощи специальных программных модулей — плагинов (Plugin) — Winamp может еще и обрабатывать звук, и производить его визуализацию. Таким образом, прослушивая музыку вы можете дополнить настоящим зрелищем на экране монитора. При помощи скинов (Skin) вы можете оформить внешний вид Winampa на свой вкус.

СТАТЬИ

Продолжаем выкладывать на диск статьи, которые по разным причинам не можем полностью поместить в журнал, а также статьи из старых номеров «Игромании». На этот раз на диске представлены статьи по играм:

Final Fantasy VII;
Resident Evil 2;
Tomb Raider II;
Tomb Raider III;
Warhammer 40K: Chaos Gate.



СЛУХИ О СМЕРТИ PREY ПРЕУВЕЛИЧЕНЫ

Во всяком случае, об этом авторитетно заявляют и разработчик 3D Realms, и издатель GT Interactive. Известие о прекращении работ впервые появилось на многих весьма уважаемых и солидных Интернет-сайтах в конце апреля, и за ним последовало немедленное опровержение этого факта. Скорее всего, слухи были вызваны информацией о том, что GT Interactive не будет демонстрировать на проходящей в Лос-Анджелесе выставке E3 другой многообещающий проект этой компании, στεялрку от первого лица Duke Nukem Forever. Представители GT Interactive объясняли это решение желанием разработчиков сосредоточиться на проекте, а не отвлекаться на околовыставочную суету и мишуру.

Как бы то ни было, именно Duke Nukem Forever становится приоритетным проектом для 3D Realms, а Prey, скорее всего, не увидит свет ни в этом, ни в следующем году. Подтверждением этому является и перенацеливание усилий компании на очередной «Дюка», перевод части сотрудников, работавших над Prey, в другие отделения, а также изменение технологии и игрового движка. Вполне разумное решение, ибо у 3D Realms осталось только два варианта выхода: либо просто закрыть проект, либо сделать из него нечто гениально-невообразимое, так как Prey представляет собой такой «долгострой», что иного решения обществу просто не оценить.

GT INTERACTIVE ПРОДОЛЖАЕТ ЛИХОРАДИТЬ

Эта компания в прошедшем месяце вообще редко исчезала из раздела новостей. Не последнюю роль в этом сыграло и заявление о значительных финансовых потерях и последующем увольнении значительного числа служащих, а также о возможном прекращении работ компании в качестве дистрибьютора на американском рынке. Началось все с распространения пресс-релиза GT Interactive, в котором сообщалось о потере в 55 млн. долларов в последнем квартале финансового 1999 г. (январь-март 1999 г.), связанных в первую очередь с задержкой появления в продаже таких ключевых проектов, как Unreal Tournament, Driver и Total Annihilation: Kingdoms. Компанию сразу же заявила о реорганизации работы, начав ее с увольнения 650 сотрудников своего американского отделения и изменения структуры распространения продуктов. Последнее высказывание и вызвало появление информации о полном прекращении дистрибуторских работ GT Interactive, мгновенно разошедшей по большинству информационных агентств. Но буквально через день последовало опровержение: представители компании заявили, что они не собираются покидать американский рынок в качестве распространителя и что журналисты неправильно поняли некорректно составленный пресс-релиз.

На самом деле речь идет всего лишь об изменении внутренней структуры — т. е. GT Interactive отказалась от своего отделения упаковки и доставки продуктов, воспользовавшись услугами сторонних компаний. Что же, такое решение осветит некоторую надежду. Впрочем, это все больше напоминает хорошо спланированную рекламную кампанию, попытку «сыграть» на своих же потерях: скандальная слава — это тоже слава, не так ли?

SEGA ПРОДОЛЖАЕТ АТАКУ

Подготавливая почву для появления Dreamcast на европейском рынке (которое, по последним данным, состоится 23 сентября этого года), Sega начинает активную рекламную кампанию. В числе первых действий этого японского гиганта следует отметить заключение контракта с PR-агентством MacLaurin Group, в прошлом работавшим на Sony, к заслугам которого причисляют успех PlayStation в Европе. Однако, по заявлениям представителей обеих компаний, MacLaurin Group не будет полностью сосредоточено на Dreamcast — значительная часть сотрудников станет работать над продвижением PC-продуктов Sega, а также Internet-проектов компании.

Вторым важным капиталовложением стало подписание договора с чемпионом Англи по футболу прошлого сезона, лондонским «Арсеналом». В соответствии с условиями соглашения Sega становится основным спонсором команды на ближайшие три года. Сумма сделки пока не разглашается, однако специалисты уже сходятся во мнении, что данный контракт станет самым крупным за всю историю Премьер-лиги — ведь ради Sega «Арсеналу» пришлось отказаться от своего нынешнего спонсора JVC, который платил команде за право покрываться на футболках где-то около 10 млн. фунтов стерлингов.

ДЕЛО ЭМУЛЯТОРОВ ЖИВЕТ И ПОБЕЖДАЕТ

Несмотря на все усилия, Sony так и не смогла убедить окружной суд города Сан-Франциско в запрещении продаж программы Bleem!, эмулятора своей игровой платформы PlayStation для персонального компьютера. Более того, компании даже не удалось хотя бы на время процесса приостановить распространение эмулятора, и уже через несколько дней после финального решения он поступил в продажу.

Меньше повезло создателям аналогичной программы для Apple Macintosh Connectix Corporation. Выиграв два процесса, они все-таки проиграли третий. Однако решение судьи не удовлетворило ни ту, ни другую сторону. С одной стороны, Connectix Corporation обязали прекратить поставки Virtual Game Station, с другой — суд оставил возможным продажу находящихся на данный момент в магазинах и на складах экземпляров, равно как и техническую поддержку пользователей, уже купивших этот эмулятор. Более того, Connectix разрешил работу над следующими версиями, в том числе и над PC-вариантом. Так что создателям Virtual Game Station особо унывать не приходится — по их мнению, впереди еще не один судебный процесс.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ШАГИ MICROSOFT

В последнее время корпорация повергла значительным изменениям свою издательскую политику, одновременно стараясь сделать как можно больше «вложений» в будущее. Так, было объявлено о прекращении сотрудничества с Atomic Games, создателями весьма удачной серии Close Combat. С чем связано это решение, неясно, однако теперь уже доподлинно известно, что четвертую часть знаменитого war game'a будет издавать не Microsoft, а Mindscape. Одновременно с этим было заявлено о прекращении работ над автомобильным action'om Full Auto, создаваемым



Pseudo Interactive Однако, несмотря на это, компания продолжит работу над другими проектами для Microsoft. Вместе с объявлениями о закрытии проектов последовало сообщение о приобретении корпорацией одного из старших издателей и разработчиков игр для персональных компьютеров, Access Software, знаменитой благодаря двум своим ведущим сериям — симулятору гольфа Links и приключениям Tex Murphy. Как заявил глава Access Software (и Tex Murphy) Брюс Карвер (Bruce Carver), он очень доволен соглашением и надеется, что оно поможет не только продолжить издание классических игр, но и открыть дорогу новым сериям. Впрочем, похоже, что после этой сделки Microsoft станет монополистом именно среди издателей игр, посвященных го尔夫у, ведь двумя самыми популярными (и продаваемыми) среди них были и остаются Links и собственное творение корпорации, Microsoft Golf. Здесь даже всезвездная EA Sports со своим козырным тузом в виде Tiger Woods'а им не конкурент. Однако настоящим стратегическим решением можно считать создание отделения Streaming Media Division, которое должно будет заниматься продвижением технологических преимуществ Pentium III и оказывать поддержку разработчикам продуктов под расширение SSE. Что же, будем надеяться, что благодаря этому шагу новые SIMD-инструкции не ждет незавидная судьба MMX.

РАСПИРЕНИЕ INFOGRAMES

Этой крупнейшей французской компании явно не дает спать слава Eidos. И похоже, что эта вынужденная бессонница для Infogrames весьма полезна — из крупного европейского издателя она превращается в крупнейшего мирового. Так, в конце апреля была все-таки подтверждена информация о приобретении весьма успешной Accolade, а также об открытии Infogrames своей собственной сети распространения в североамериканском регионе. Одновременно с этим обращает на себя внимание весьма агрессивная политика компании в этом направлении — первым приобретением было заключение контракта с австралийской компанией-разработчиком Beam Software, оставшейся без издателя после закрытия Melbourne House, затем последовало заявление о возможном партнерстве с Grem in Interactive, теперь же к ним присоединилась Accolade. То следующую?

ПЕЧАЛЬНАЯ СУДЬБА GLDOOM

Слухи, которые давно гуляли о том, что этот проект, наконец обрел материальное воплощение. Брюс Люис (Bruce Lewis), создатель gDoom, заявил, что прекращает работу над игрой в связи с утратой исходного кода программы. Причем утратой в прямом смысле — информация на жестких дисках была попросту уничтожена по необъясненным причинам. Было это вызвано вирусом или неосторожным обращением с компьютером — неизвестно, но факт остается фактом: попытка включить в классическую версию Doom поддержку 3D ускорителя так и осталась попыткой.

ВО ВСЕМ ВИНОВАТЫ ИГРЫ?

Печальные события в американском городе Литтлтон (Littleton), штат Колорадо, приведшие к смерти 15 школьников, послужили началом целого ряда судебных процессов по обвинению создателей компьютерных игр и кинофильмов в излишнем насилии. Я не хочу оскорбить родственников или память погибших,

но в подобных случаях куда проще найти виноватых на стороне, не правда ли? И если в данном случае крайними оказались создатели Doom заодно с режиссером «Прирожденных убийц» Оливером Стоуном (Oliver Stone), то в убийстве трех учащихся из школы Heath, произошедшем 1 декабря 1997 г., родители и родственники винят уже более чем два десятка компаний-производителей развлекательной продукции. Среди фигурантов даже оказалась не только id Software с Wolfenstein 3D, Doom и Quake, но и издатель Mortal Kombat, Resident Evil, Redneck Rampage, Nightmare Creatures, и (совсем уж непонятно, почему) MechWarrior и Final Fantasy. Именно их вместе с создателями фильма по мотивам «Дневников игрока в Баскетбол» видят виновниками того, что 14-летний Майкл Карниел (Michael Carneal) застрелил трех своих одноклассников. И в качестве компенсации требуют 130 млн. долларов. Еще раз я не хочу показаться бестактным, но почему они спохватились только сейчас?

MP3-ГОНКА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

«Убить» Mp3 пытаются все. Вот и в конце апреля практически одновременно прошла презентация трех весьма перспективных форматов электронной записи музыки: MS Audio 4.0 от Microsoft, RealSound от IBM и RealNetworks и A2B от AT&T. Разумеется, каждый обещает, что его формат лучше по качеству и объему, чем Mp3. Ну-ну. В любом случае этот факт вряд ли сыграет свою роль — ключевым здесь является то, что все три новых вида записи позволяют защищать компакт-диски от несанкционированного копирования и распространения. При таком раскладе каждая компания надеется на поддержку ведущих издателей музыкальной продукции: Sony, BMG, Virgin и EMI. Пока перевес на стороне IBM и RealNetworks, однако такой шаг Microsoft может вскоре нарушить равновесие — ведь самим изданием своего собственного формата корпорация перечекула предложение о создании универсального стандарта, с которым давно выступала IBM.

Пока гиганты программного обеспечения заняты созданием замены Mp3, производители «железа» продолжают вытрясать деньги из уже существующего. Так, Creative объявила о выпуске второго после Diamond Multimedia Rio переносного проигрывателя Mp3-файлов. Уточняю некоторые ошибки Diamond, Creative добавила в свой плейер все те функции, которых многим не хватало в Rio. Кроме того, что NOMAD (именно так называется новое творение) может воспроизводить музыку в Mp3-формате, он оборудован радиоприемником, диктофоном и LCD-дисплеем, отображающим не только номер и время звучания, но и название композиции. Но самое главное — объем хранимой информации будет составлять 64 Мб, что приблизительно соответствует времени звучания одного компакт-диска практически без уменьшения качества.

Diamond Multimedia отреагировала незамедлительно, заявив о выпуске новой версии Rio, несущей на борту встроенные 64 Мб памяти, что вместе с возможностью установки флэш-карты в 32 Мб дает в совокупности чуть меньше 2 часов звука наилучшего CD-качества или до 6 часов FM-качества. Что до остальных нововведений вроде радиоприемника или возможности использования Rio в качестве диктофона, то они, возможно, появятся уже в следующей модели плейера.

ЖДЕМ ИГРУ

A-10 WARTHOG

Разработчик Origin Skunkworks
Austin / Jane's
Combat Simulations
Издатель Electronic Arts
Выход сентябрь 1999 г.
Жанр авиасимулятор

Игра разрабатывается создателями знаменитой серии «Longbow», «Flash Point Korea» и «Longbow 2» в тесном сотрудничестве с лучшими военными аналитиками Jane's. Она представляет возможность полетать на самолете, несколько безобразном, но несущем смерть и разрушение. Как только Northrop Grumman (Fairchild Republic) A-10 Thunderbolt II был получен на вооружение, он тут же получил прозвище «Warthog» («Бородавочник»). В отличие от своих современников F-14, F-16 и F-18, он не мог похвастаться ни красотой форм, ни обилием высокой технологичной электроники, ни бортовым радаром.



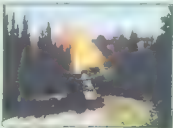
Хотя «Warthog» очень прост в управлении, это не означает, что игра недостаточна детализирована. A-10 будет изображен еще более достоверно, чем AH-64B в «Longbow 2». Это касается как легкой модели и авионики, так и вооружения. Вы создаете пилота эскадрильи, с которым, повышаясь в звании, можете пройти любой из режимов игры. Статистика, ведущая для каждого летчика, включает такие параметры, как имя, позывной, звание, количество налетанных часов, сбитых вражеских самолетов, вылетов и т. п.

Одиночные миссии включают «Strike» (уничтожение танков и наземных сооружений противника), «Escort» (защита военно-воздушного флота союзников в условиях боя), «Close-Air-Support» (поддержка наземных групп войск при наступательных операциях), «SEAD» Suppression Enemy Air Defense (разрушение вражеских радаров и зенитно-ракетных комплексов). Одним из самых интересных типов миссий является «Forward Air Controller» (FAC). Так как

A-10 не имеет бортовых радаров, пилоту следует полагаться либо на чисто визуальное обнаружение цели, либо на точность прицела бортового оружия. Ваша задача в качестве Controller'a - долететь до зоны боевых действий, обнаружить цель, вызвать самолеты и занять позицию наблюдателя. В других случаях вы сами будете получать от FAC'a приказы на поражение той или иной цели.

На выбор предложены две кампании, каждой из которых соответствует свой стиль прохождения. Первая, «Ramp Up», это облегченный вариант вас никто не гонит, вы идете в собственном ритме, как уж получается. Ее действия происходят в наши дни в Корее. Вы линейно переходите от миссии к миссии, сложность которых повышается поступательно. После окончания этой кампании вы готовы к прохождению более сложных режимов игры «Advanced Campaign» рассчитана на закаленных любителей симуляторов. Речь идет о вымышленных, псевдоисторических событиях, имевших место в 1983 году в Западной Германии. Разыгрывается сценарий экспансии Советского Союза на территорию стран НАТО.

Кроме этих режимов, есть также «Instant Action» и тренировочные миссии. Сетевая игра предусматривает до восьми участников. Через Jane's Combatnet вы можете проходить в кооперативном режиме одиночные миссии и «Advanced Campaign». Не забыт и deathmatch. Среди достоинств игры - новый движок, расширенная система моделирования повреждений, простота управления. Отрендеренные в 3D объекты позволяют детализированно показывать сцены разрушения. Поддержка карт текущего и следующего поколения, динамическое освещение, погодные условия, виртуальный копипит. Полностью текстурированные ландшафты смоделированы на основе U.S. Geological survey maps. Качество графики обещает быть еще выше, чем в предыдущем проекте Jane's, «WWII Fighters». Важной чертой «A-10 Warthog» является интуитивный игровой процесс, при помощи рас-



ширенных визуальных и звуковых эффектов позволяющий пилоту лучше ориентироваться в бою.

DAWN OF DARKNESS

Разработчик Ward Six
Издатель Ward Six
Выход лето 1999 г.
Жанр action/arcade

В некотором государстве, называемом Luscitania, король создал огромную сильную армию, с помощью которой успешно расправился с врагами, постоянно нападавшими на границы. Когда был установлен мир, монарх свою армию не распустил, а продолжал улучшать, вооружать и совершенствовать. Был среди его воинов один самый лучший по имени Rourke the Merciless Гордый и верный страж короля. Много врагов нашли свою смерть от рук Рourke, но все чаще и чаще доблестный воинка задумывался: а ли благодарная цель стоит за каждым приказом короля, действительно ли враг по-прежнему угрожает установившемуся миру? Капли, переполнившей чашу его терпения, стала очередная операция по наведению порядка среди бунтовщиков. Когда королевский наемник шел после сражения по деревенской улице с мечом, не выходящим от пролитой крови, взгляд его остановился на громко плачущей маленькой девочке. Она оплакивала отца, погибшего от рук солдат.

Вид скорбящего ребенка заставил воина по-новому взглянуть на то, что только произошло. Царящая кругом нищета, трупы женщин, крестьян, чья единственная вина заключалась в том, что они не могли больше терпеть притеснения короля-тирана. Они хотели жить, и потому их убили. Решение было принято - воин удочерил девочку и исчез вместе с ней. Напрасно король пытался найти своего прежнего верного слугу. Зря посылал во все концы гонцов, обещая белугу земли, дворцы и несметные богатства. Никто не мог его найти. Вместе с ним исчез легендарный меч.

Прошло время, и многое изменилось. Luscitania потеряла былые могущество. И неудивительно: король и его подданные вытеснили из народа все, что могли. Пыльным цветом расцвели беззаконие, насилие, несправедливость, коррупция. Народ бедствовал, армия ослабла. Между тем над всем королевством ступалишь зловедущие черные тучи. Далеко на востоке возникло

государство — Chelitan Empire. Им правил жестокий султан Malek Taus и его генерал, некромаг — Weirus. Империя росла, день ото дня становилась все сильнее и могущественнее. Теперь она настолько укрепила свои позиции, что могла бросить вызов сильному когда-то соседу

солдат дал себе клятву никогда больше не брать в руки оружие. Но теперь, ожидая отправки в столицу султана, не раз пожалел о том, что нет с ним его несокрушимого меча.

Цель героя — найти приемную дочь Sylmar, сокрушить войско черной силы, уничтожив адские

существа или иную загадку, которая будет предостаточно. Сюжет развивается не только в видеосюжетах, но в процессе самой игры. Чтобы выжить, надо вовремя и правильно оценить свои силы и возможности врага, продумать все варианты поведения. Окружение интерактивно не только в плане «подойди — спроси — получи ответ», но и в отношении звукового окружения. Враг вас не только видит, но и способен услышать неосторожно громкие диалог. Разработана новая система инвентаря, которая делает игру гораздо интереснее.

Около семи видов оружия, пять power-up'ов, больше десяти разновидностей врагов. Реалистические бои на близком расстоянии: некоторые враги могут использовать только холодное оружие, другие — метательное, третьи — экспресс-типы и в том, и другом. Лук позволяет использовать замедлительные стрелы, чтобы вызвать пожар. В игре вам пригодятся самые разные предметы: светильник разгонит темноту, лопата поможет выкопать сокровища и туннели. Иногда об-

Армия султана состояла из наемных убийц, уголовников, бессмертных демонов, происхождения которых тесно связано с магией. Но главная сила заключалась в невиданном доселе оружии, получившем название Death Engine. На большие расстояния это подобие пушки могло метать огромные камни и валуны, от которых не спасали ни одна защитная стена. Небесная армия, уже вплотную подошла к восточным границам Lusitania. И бросая всем вызов, они построили цитадель Adnah-Algal. Как смерть, прошли завоеватели по деревням и мелким городам, разрушая все на своем пути и обращая жителей в рабство. В страшных условиях пришлось беднякам работать на рудниках, добывая руду для новых чудовищных машин. По границе Шайтан-султан установил сторожевые посты, как символ грядущего ада.

Во время очередного налета им неожиданно попалась очень крупная добыча — бывший герой войны, своим мечом прославившийся королевство. Его трудно было узнать под видом простого рыбака, одетого в лохмотья. Но теперь нечестивца пленили его и решили привезти султану в качестве подарка. Девочку похитили и унесли в неизвестном направлении. Эвоалд, место, где Roake провел столько счастливых лет, разграблена и лежит в руинах. Уходя со службы,



машины. В этом ему поможет верный меч — Ancestral Sword. Он принадлежал целому поколению воинов героев и переходил от отца к сыну. Сопротивление врага становится все ожесточеннее по мере приближения Roake'a к месту, где спрятана тайна создания чудовищной машины. Основанная на знаменитом движке «Quake 2», игра ведет повествование по объединенным между собой уровням, где магия, мечи, демонические силы, кремневые ружья сплетены в единое фантастическое действо. С каждым персонажем можно поговорить, это поможет вам разре-

шаряться сундуки с сокровищами или ловушки. Простой котелок не обходится для приготовления пищи. Для рывка шахты и добычи руды понадобится кирка.

FORG 12

Разработчик Red Storm
Entertainment
Издатель Red Storm
Entertainment
Выход июль 1999 г.
Жанр Real-time 3D
Tactical Wargame

Двадцать лет назад Советский Союз распался на отдельные госу-



ИДЕИ ИГРУ

дарства, и с тех пор положение в Центральной Азии служит источником постоянной опасности. (Нет, я знаю, какой сейчас год, это игра та-кая, где можно не много численнее

предупреждения всей мировой общности в лице ООН, США и Брюсселя, все-таки были предпри-няты шаги по проведению непри-крытой агрессии со стороны милитаристских кругов Китая Пекин, учитывая богатство казистской нефти, принял решение об аннек-сии части Центральной Азии

ности В Белом доме было принято решение отправить к восточным границам Казахстана военные под-разделения Под видом обычно-венных учений вы должны своими действиями продемонстрировать мощь и силу, указав агрессору на недопустимость подобной акции Китайская армия велика, но в отно-шении технологии они находятся на десятилетия позади развитых стран. Настало время примкнуть на практике программу «Force XXI»

Однако, спрятав принципиаль-ность в карман, разработчики предлагают командовать либо аме-риканскими, либо китайскими вой-сками Под вашим руководством около шестнадцати танковых по-разделений, вертолеты, артилле-рия, военные инженеры и другие специалисты высокого уровня Около сорока видов транспорта Во время боевых операций будет не-обходимо проводить реконструк-ровку, использовать военно-воз-душные силы, переходить реки вброд, захватывать и взрывать много-численные здания

Действие происходит в локаль-ных, максимально приближенных к реальным условиям Китая, Казах-стана, России Около тридцати оди-ночных миссий и десять мульти-плеерных карт Кооперативный и deathmatch режимы рассчитаны на четырех игроков Опция «Quick Play» позволит игроку мгновенно включиться в игру Три различных уровня команд дают возможность настроить игровой процесс по сво-ему вкусу При помощи редактора уровней и миссий можно легко со-здать собственный сценарий Ду-ховным отцом игры является изве-стный американский писатель Том Клэнси

MECH WARRIOR 2

Разработчик Zipper Interactive
Издатель MicroProse
Выход июнь 1999 г.
Жанр симулятор боевого робота

Звездная Лига раскопалась, погрузившись в пучину граждан-ской войны Главнокомандующий вооруженными силами генерал Ке-ренский ушел за границы Внутрен-ней Сферы и увел с собой тех, кто верил в него Так произошло разде-ление на две основные силы, про-тивоборствующие в мире Bat-tleTech: Внутреннюю Сферу, состоя-щую из Великих Домов, и Кланы Заселив новые планеты, сподвиж-ники Керенского основали новое общество, построенное на принци-

пах воинской чести, часто неверно понятых Принципы, которыми ру-ководствуются члены Кланов, ока-зались во многом близки этике са-мураев Их главной задачей стало вернуться во Внутреннюю Сферу и принести с собой другой, более справедливый порядок Кланы зна-чительно превосходили Сферу по уровню подготовки пилотов и во-оружений Сфера расточивала се-бя в Войнах за Наследие, деньги уходили к нэбэнникам, экономика разрушалась За эти годы Кланы крепки и набирались сил И однаж-ды настало время вернуться

Действие игры происходит не-сколькими годами позже, чем в «MechWarrior 2» — в 3058 З. Этот пе-риод истории вселенной BattleTech известен как «Закат кланов» («Twilight of the Clans») Вы — MechCom-mander, аходящийся в небольшой ударной бригаде, посланной Звезд-ной Лигой В вашу задачу входит завоевание планеты Fort Arthur, на-ходящейся под властью Клана Дымчатого Ягуара Он был известен своей силой и высоким технологи-ческим потенциалом Все начина-лось как простая операция, однако противник не собирался действо-вать согласно вашему плану За-щитная система планеты сбива-ла ваш несущий корабль Вы и трое ваших ведомых приземлились совсем не в том месте, в каком задумывалось Вы оторваны от остального отряда, а дымчатые обломки выдали ваше местоположение гораздо рань-ше, чем вы успели что-либо пред-принять Принципиальный вопро-сом для поклонников серии являет-ся сюжет Станет ли он важной составляющей частью игры, как в первом «MechWarrior», или же бу-дет необязательной подкладкой, постепенно разворачиваясь по ме-ре прохождения миссий? Известно, что для написания сценария при-глашен один из авторов, разработа-щик над вселенной BattleTech

Действие игры происходит внутри помещений и на открытых территориях Ландшафт подверг-нется деформированию, и вы може-те изменить его в тактических де-лях — например, создать взрывом воронку и спрятаться в ней Или об-рушить на противника скалы и здания, выбрав подходящий мо-мент и точно прицелив «Мехи», управляемые компьютером, также научатся это делать Кроме того, враги смогут отступать, когда у них закончатся патроны, и звать на под-могу товарищей Главным усовер-шенствованием А является то, что скрипты больше не играют значи-тельную роль в его поведении

Компьютер будет действовать в зависимости от многих факторов своей общей задачи, уровня повреждений, количества бронеэлементов, численности встреченных противников, приоритетности типа атак и способностей пилота. Расширились возможности в управлении союзными «мехами», Технология Lance-mate Control System позволит давать ведомым развернутые команды. Пока вы выполняете более сложную миссию, ваши помощники смогут производить атаки, зачищать или удерживать ключевые позиции. Воспользуйтесь этим, чтобы обмануть противника и заманить его в ловушку. Также можно отдавать помощникам непосредственные приказы, что стало гораздо проще.

На асфальте «мех» оставляет трещины, в воде — круги и, главное, отчетливые следы на почве. Они

новой добычей. В начале миссии вам объясняют задачу, но далеко не всегда эта информация оказывается надежной и исчерпывающей. Порой придется положиться на свои инстинкты. Вот почему надлежит изучить план выполнения миссии, а в случае необходимости переместить way-point'ы, предложенные по умолчанию для ваших «мехов» и мобильной командной базы. Необходимо бороться с перегревом «меха». Он наступает, если вы поймали слишком много вражеских энергетических вспышек или выстрелили из очень крупного оружия. В течение миссии можно только дважды использовать запас охлаждающей жидкости. Вам дается возможность прицельной стрельбы по противнику со значительного расстояния вместо того, чтобы ждать, пока дистанция между вами сократится.

миссии к миссии. Отныне не всегда в более крупном «мехе» сидит более опытный человек. В то же время вы сможете отличить эксперта от новичка по конфигурации боевой машины — у новобранцев она, как правило, стандартная, тогда как ас подбирает каждый элемент вручную.



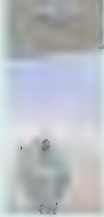
позволяют незаметно подкрадываться к противнику и нападать сзади. Это особенно важно, так как с этой позиции «мех» уязвим. Управлять «мехом» можно как от первого, так и от третьего лица. Благодаря грамотной системе наведения вы всегда можете выбрать, в какую именно часть вражеского «меха» собираетесь попасть, выходя из строя наиболее важные подсистемы боевой машины. Это позволяет обезвреживать «мех» противника, не уничтожая полностью. Вы подберете его в качестве трофея и используете в следующих сценариях. Наличие под вашим началом мобильной командной базы вносит важное изменение в тактику боя. Впервые вы можете пополнить запас выживших и починить броню в середине миссии. Для вражеских «мехов» база станет самой желан-

Настроив mech'a в Mech Lab, украсьте его символами и эмблемами по своему вкусу. Если вам не по сердцу ни одна из созданных FASA пиктограмм, нарисуйте свою. Движок игры, Game2 engine, уже знаком нам по предыдущим проектам компании — «Ricoil» и «Top Gun Hornet's Nest». Помимо кампаний предусмотрены режимы тренировки, Instant Action и мультиплеер. Среди «мехов» встретятся и старые знакомые по предыдущим частям, и впервые введенные FASA в игру Avatar, Blackhawk, Bushwhacker, Cal'dron born, Champion, Datschi, Firefly, Mad Cat, Orion, Owens, Shadowcat, Stnder, Thor и Vulture — всего 20 моделей и свыше 30 типов оружия. Разумеется, не будут забыты элементалы и battle-suit'ы. Уровень способностей вражеских пилотов варьируется от

Разработчик Zono, Inc.
Издатель Psygnosis
Выход лето 1999 г.
Жанр стратегия в реальном времени

Однажды трое братьев встретили ужасного боевого робота. Он был созданной иной, не известной до сих пор цивилизацией. Братьям удалось победить машину, однако тут же между ними вспыхнул спор: кто получит в свое распоряжение новую технологию? Знания о боевых роботах давали неограниченные возможности для создания совершенного оружия. Братья бьются чужок умнее, они объединились бы и стали править миром. Но они поспорили и разошлись по трем враждебным КорпоНациям — могущественным мегандинкам. Эти монополии захватили всю добычу ресурсов в свои руки. Власть одной КорпоНации ограничивалась





только двумя другими. Между ними всегда постоянная скрытая война. Теперь она разгорелась с новой силой. Вам предлагают сыграть за одного из братьев (считая за одну из корпораций). Главным отличием «Metal Fatigue» от остальных представителей жанра является то, что она выдерживается в японском стиле «каймэ». Перед нами история о чести и предательстве. Действие всех трех кампаний разворачивается одновременно, однако каждая из них преподносит события с точки зрения одного из братьев.

Основные боевые единицы в данной стратегии — роботы, получившие название Combots. Эти создания достигают двух этажей в высоту и обладают колоссальной силой. Как известно, издающие боевые роботы также весьма популярны в Стране восходящего солнца. Однако в японском трактате они значительно отличаются от своего западного аналога, скажем, Mech'a. Каждый комбо состоит из четырех заменяемых частей — туловища, правой руки, левой руки и ног. Выбор производится в зависимости от обстановки. Предположим, враг использует степ-технологии. В таком случае вам потребуется комбо, чей корпус снабжен детектором.

Перед вами будет длинный список составных частей, дающих несколько тысяч дополнительных комбинаций. Сильные ноги придают устойчивость, повышая точность выстрелов. Jump jets позволяют прыгать на значительные расстояния. Recon legs делают комбо быстрее. Пара передних конечностей отвечает за нападение и защиту. В зависимости от комплектации ваш комбо будет вести себя по-разному. Вам доступны энергетические щиты, руки в виде пулеметов Gatlinga, руки-катаны, автоматические пилы, снайперские винтовки с большим радиусом поражения, электрошоковые захваты, и это далеко не полный перечень. Чем тяжелее наващенное на робота оружие и снаряжение, тем медлительнее он становится.

Обилие оружия богато анимировано. Комботы выглядят по-разному не только во время стрельбы из разных типов стволов, но и когда получают повреждения. Если враг атаковал робота при помощи автопилы, жертва будет выглядеть иначе, нежели при попадании ракеты. Разработчики стараются, чтобы сражения юнитов выглядели так же красочно, как в лучших файтингах. Ритм движения робота напрямую зависит от веса и скорости.

Комботы — ваши основные силы, но нельзя обойтись и без дополнительных юнитов. К ним относятся транспортники на воздушной подушке, предназначенные для сбора ресурсов, танки, артиллерия, ракетные установки, два типа самолетов. Однако основой вашего войска являются не сами комботы, а люди, которые ими управляют. Если робот разрушен, членов экипажа необходимо спасать, на поле боя они беспомощны. Ваши солдаты получают опыт от миссии к миссии. Для проживания людей создается и расширяется соответствующая инфраструктура.

Ваша победа напрямую зависит от количества энергии, источниками которой являются лавовые бассейны и солнечные батареи. Действие происходит в трех регионах — на поверхности, в недрах планеты и в космосе. Три этих театра военных действий тесно связаны между собой. Сражение происходит одновременно на всех трех уровнях, что заставит игроков изобретать новую тактику. Чтобы не запутаться, настройте toolbar по своему вкусу. Drill trucks роют длинные туннели, служащие укрытием для юнитов. Авиация и комботы, оснащенные прыжковыми устройствами, способны подниматься на орбитальный уровень самостоятельно. Других юнитов необходимо поднимать при помощи телепортеров. На орбитальных платформах не так уж много места для строительства, но солнечные батареи следует возводить именно здесь.

Над искусственным интеллектом работает Mark Baldwin, заслуженно считающийся одним из лучших специалистов в этой области. Его новая система AI основана на

использовании «проекторов». В качестве таковых могут служить захват ближайшего лавового бассейна, атака вражеских укреплений или удержание господствующей высоты. Далее каждому из проектов присваивается приоритет в зависимости от того, какой уровень технологического развития достигнутый компьютером, и как ведет себя игрок. «Metal Fatigue» принадлежит к стратегиям современного поколения, и ее события разворачиваются на трехмерных ландшафтах. Ресурсодобывающая модель напомнит вам «Total Annihilation». Однако, в отличие от этой игры, вы сможете контролировать положение камер обзора.

Разработчик Rowan Software
Издатель Empire Interactive
Выход июнь 1999 г.
Жанр авиасимулятор

Перед нами рассказ о летчиках пятидесятых годов. В эту эпоху не существовало ракет, наводимых при помощи радаров, поэтому воздушный бой был возможен только на очень близком расстоянии. Это серьезное испытание, учитывая развиваемую самолетом скорость. Игру создали авторы известной серии «Flying Corps». Стеней вашего участия в событиях Корейской войны может быть различной, варьируясь от отдельных воздушных стычек до погружения в детали всей военной кампании как в воздухе так и на земле. Время действия — весна 1951 года, когда сложившийся баланс сил противостоящих сторон позволял любому из участников одержать победу. Однако равновесие было нарушено, и ситу-



NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Разработчик Electronic Arts
Издатель Electronic Arts
Выход лето 1999 г.
Жанр автомобильный симулятор

«Need for Speed» — безусловно, самая удачная серия автосимуляторов за всю историю. И вот в семействе NFS грядет пополнение — Electronic Arts вынуждает очередную часть, «High Stakes». Игра уже появилась на Sony PlayStation, но так же, как и в случае с Hot Pursuit, владельцы персональных компьютеров ждет намного более улучшенная и расширенная версия.

Основой концепции «Need for Speed» с самого начала стало великолепие графики. Разработчики постарались, чтобы и на этот раз дорогие машины выглядели как игрушки, использовав самые разные визуальные эффекты. Повреждения вашего автомобиля влияют на его поведение на дороге. Поломки бывают не только видимые, но и незаметные при поверхностном осмотре. Находясь снаружи, вы сможете детально рассмотреть автомобиль изнутри и даже увидеть водителя. Это касается как вашей машины, так и авто противника. Не забыты такие мелочи, как огни поворота, различные погодные условия, разработанная с нуля система replay, езда в условиях скопления машин, режим смены дня и ночи.

Назовем машины, на которых вам удастся прокатиться в «High Stakes». Поклонники получат удовольствие от одного из перечисления BMW Z3, Ferrari 550 Maranello, Ferrari F50, Pontiac Firebird T/A, Chevrolet Camaro Z28, Mercedes CLK GTR, Mercedes SLK 230, McLaren F1 GTR, Jaguar XKR, Aston Martin DB7, Chevrolet Caprice, BMW M5, Lamborghini Diablo SV, Chevrolet Corvette C5. Последние четыре автомобиля представлены также и в полицейской версии. Но это только незначительная часть машин. Как и в предыдущей части, вы сможете скачивать дополнительную плату из Интернета.

В «Car Options» вы выбираете автомобиль с ручной или автоматической коробкой передач. В «Showroom» вам предоставят краткую информацию о каждой машине. Набрав достаточное количество кредитов, можно сделать апгрейд автомобиля. Вам будет проще добиться успеха на уровне «Experts», если вы выиграете чемпионат и ис-

пользуете полученные призовые очки на приобретение мощной скоростной машины.

Первым режимом игры является «Test Drives». Хорошая машина стоит дорого, поэтому не следует приобретать ее, не испытав. Вы можете проехать один круг на любом из доступных автомобилей в условиях интенсивного движения. Если машина вам подходит, вы покупаете ее и используете в одном из последующих режимов игры. Здесь же вы знакомитесь с трассами. Впоследствии вам станут доступны новые модели. Возвращайтесь к «Test Drives», чтобы освоить и их.



В режиме «Single Race» один или несколько игроков участвуют в одиночном заезде. Если вы соревнуетесь с компьютером, то можете выбрать между борьбой с оппонентом, гонкой на время или же по пробуйте преодолеть лучший результат, показанный на данном треке. Купив машину своей мечты, определитесь с ее цветовой гаммой. Ваше имя автоматически войдет в лицензионную карту-ку автотюнера.

«Tournament» предназначен для тех, кто пожелал в себе силы по-настоящему вступить в бой за звание чемпиона. Он состоит из ряда заездов, проходящих на различных треках. За право принять участие в чемпионате необходимо внести определенную плату. Обязательным условием «Tournament» является наличие требуемой машины. Не все модели доступны для каждой гонки, и если у вас нет подходящей, чемпионат не для вас. После каждого соревнования вам выплачивается вознаграждение вне зависимости от того, какое место вы заняли. Но только участники, занявшие первые три места, получают бонусы. Заняв призовое мес-



ация складывается не в пользу американцев. В вашу задачу, как командира вооруженного отряда ООН, входит передвинуть линию фронта к границам Китая. Вы сталкиваетесь с ожесточенным сопротивлением Северной Кореи и Китая. Игрок должен планировать свою деятельность по дням, добывая тактического преимущества. Выбирайте из огромного количества целей приоритетную на данный момент — концентрировать атаки на наземных целях противника, перерезать вражеские линии снабжения, добиваясь превосходства в воздухе или разрушать мосты. Кампания в данной игре является динамичной. Ваши действия вызывают реальное изменение в ходе военных операций, заставляя линию фронта передвигаться вперед или назад. Предусмотрены режимы «Instant Action» в мини-кампаниях, а также отдельные исторические миссии. В режиме head-to-head в сетевой игре могут участвовать 8–12 игроков.

Пролетая над равнинами и горами Корейского полуострова, вы сможете полюбоваться ландшафтами, созданными на основе карт и фотографий, включая аэрофото съемки той эпохи и снимки, сделанные спутниками-шпионами. Территории отличаются большим разнообразием как по составу поверхности, так и по высоте. Некоторые горы достигают 9 000 футов. В игре представлено несколько видов военно-воздушной техники, каждый из которых смоделирован детально. F86 Sabre, хорошо зарекомендовавший себя истребитель, F84 Thunderjet, часто используемый для эскорта, F80 Shooting Star, истребитель, также предназначенный для уничтожения наземных целей, P51 Mustang, классическая машина времен Второй мировой войны, служащая для уничтожения наземных целей, MIG 15 и MIG 15 bis, истребители, которые хорошо погоняли американцев над Кореей, а также B29 Super fortress, Meteor, F9 Panther, A1Skyraider, «Яки»-истребитель и многие другие.

Одновременно в небе могут находиться свыше пятидесяти самолетов. Активные радиопереговоры послужат вам либо помехой, либо подсказкой. Графический редактор позволяет раскрасить боевую машину, изобразить на ней свою символику.

Вы начинаете свою карьеру с P51 Mustang, получая в конце концов F86 Sabre «MIG Killer». А в режиме head-to-head делается выбор между MG и Sabre.

ДЕМ ИГРУ

то, вы открываете недоступные ранее треки, которые теперь можно проезжать в любом из режимов игры. Победа в некоторых заездах дает доступ к новым «Special Events». Если вы без повреждений завершили гонку и заняли одно из трех призовых мест, вы получаете бонус «Safe Driving Record». Если же машина оказалась сильно поврежденной, придется платить значительный Repaг Bili.

Вы можете участвовать также и в «Special Events». Это необычные соревнования в условиях одиночного заезда. Тяжелые испытания и очень большие призы. Как и в предыдущем режиме, вам необходимо отвечать некоторым условиям, чтобы принять участие в «Special Events». Выигрыв в самых престижных соревнованиях из «Необычных событий» открывает доступ к новым супермашинам, которые можно использовать в любых режимах игры. Выиграв заезд, отправляйтесь в «Trophy Room» и осмотрите свои призы. Возможно, у вас возникнут сложности. В таком случае приобретите себе новую, более совершенную машину.

большее останется у вас времени, чтобы обезвредить следующего. Если враг никак не сдается, требуйте подкрепления. Для того чтобы остановить нарушителя, проще всего обогнать его и поставить свою машину поперек дороги.

Если вы по другую сторону вопорядка, будьте осторожны. Патрульные станут перегораживать дороги и прокладывая шипы. Можно лишиться абсолютно всего, если количество задержаний и штрафов превышает допустимый предел. У режима «Hot Pursuit» есть только один недостаток — далеко не все из имеющихся в игре автомобилей могут быть использованы в данных тонках.

Самое интересное новшество в игре было вынесено разработчиками в заглавие. Это режим «High Stakes» — высокие ставки. Он похож на «Single Race», за одним важным исключением. победитель забирает себе обе машины. Для того чтобы сделать гонки еще более напряженными, автомобиль, выставленный на кон, будет тем самым, который вы любозно обкатывали и модернизировали в других режимах игры.

Треки отличаются не только сложностью, но и внешним видом — таинственные древние руины и зеленые холмы Шотландии, старинные крепости и каменные мосты. Беритесь коварных поворотов — малейшая ошибка может стоить вам призового места. Вам предстоит прокатиться по трассам Celtic Ruins, Dolphin Cove, Durham Road, Kindiak Park, Landstrasse, Route Adonf, Snowy Ridge. Еще одним необычным испытанием является случайная генерация событий на треках. Она потребует моментальной реакции и очень высокого класса вождения. Теперь вам уже не удастся выучить трек наизусть. Вы никогда не будете знать, какое препятствие на сей раз поставит на вашем пути искусственный интеллект.

чался не только в подборе перво-классных мастеров и дизайнеров, было еще кое-что, чего нельзя определить никакими приборами. Это было самое простое волшебство. Последний продукт фирмы — радиоуправляемые машины — оказался из ряда вон выходящим. Однако случилось так, что игрушки сумели вырваться из плена магазинных прилавков. Они отправились на поиски приключений, нарушая все ограничения и условия реального мира. Начались гонки без всяких правил. Там, где раньше проезд был закрыт, теперь открывалось свободное движение. Вот что значит неумеренное использование магии. Основное правило — отсутствие всяких правил.

В вашем распоряжении двадцать восемь машин для нахождения и последующего управления. Все это веселое безбрежное происходит на четырнадцать треках (одиночная игра), которые расположены на семи различных ландшафтах. Предусмотрено пять режимов одиночной игры, четыре арены для режиссированных мультиплеера. На пути и в случае успеха становятся доступными многочисленные power-up'ы и оружие.

ROAD TO MOSCOW

Разработчик Battlefield Design Group
Издатель Interactive Magic
Выход август 1999 г.
Жанр real-time wargame

«В июне 1941 года нацистская Германия собрала три миллиона человек, чтобы провести самую большую военную операцию в истории человечества», — так разработчики вводили игроков в курс событий, происходивших на Восточном фронте во время Второй мировой войны. Для того чтобы захватить Советский Союз, немцам было необходимо в первую очередь сломить сопротивление основных городов — Сталинграда, Ленинграда и Москвы. Быстрые победы в Европе открыли фашистскую армию «Однако оказалось, что за воевать Россию далеко не так просто», — с наивным восторгом рассказывает авторы будущей стратегии и называют Восточный фронт самым кровавым эпизодом текущего столетия.

Будет крайне интересно познакомиться, сможет ли Interactive Magic вновь показать себе как умелый создатель исторически корректных real-time wargame'ов, когда аступит на новую для себя стезю. Извест

Режим «Hot Pursuit» обеспечил популярность третьей «Need For Speed». Каждому захочется стать сперва охотником, а потом попытаться удрать от назойливых полицейских будучи стражем закона, выберите самую подходящую полицейскую машину. Она оснащена не только мигалками и сиреной, но и полицейской радиацией, при помощи которой вы сможете постоянно слушать переговоры других стражей порядка. Будет в вашем распоряжении и сканер скорости. Направляя его на дорогу, натрунный определяет превысивший скорость нарушителя. Чем быстрее вы призовете его к ответственности, тем

RE-VOLT

Разработчик Probe
Издатель Entertainment
Выход Acclaim
Жанр лето 1999 г.
гонки на микромашинках

Игрушки компании «Toy Volt» радовали детвору по всему миру. Они же служили предметом вечной зависти конкурентов. Компания оставила далеко позади соперников по бизнесу. У них не осталось ни малейшего шанса догнать «Toy Volt». Секрет ее продукции заклю-

но, что и советские, и фашистские войска будут представлены в игре в символике НАТО. Очевидно, разработчики сочли, что рядовой игрок не устоит за своими формированиями, если не снабдить их знакомой с детства символикой Североатлантического альянса.

В отличие от большинства других wargame'ов, в «Road To Moscow» представлены не локальные военные операции, а целая война как мы знаем, такой же подход был применен в игре «Close Combat 3. The Russian Front». Данная игра показала, как сложно передать средствами wargame'a события такого масштаба. Впрочем, в RTM доступны и сценарии меньшего размера.

В данной игре вам представится возможность сыграть роль верховного Главнокомандующего с той или другой стороны, руководя сотнями тысяч людей, то есть стать на время Гитлером или Сталиным. Если боитесь ответственности за целую страну, можете попробовать свои силы в качестве командира военного подразделения — вплоть до батальона. Первым делом нужно определиться, каким будет ваш персонаж. Когда вы решили, за кого играть, вам следует также определить несколько последующих характеристик. Как в ролевой игре, вы получаете определенное количество пунктов навыка на распределение. Вы делаете выбор между наступательными, оборонительными или же вообще административными умениями. Также сразу оговариваете вашу специализацию — например, командир бронетанковых войск.

Такой мелочью, как передвижения отдельных подразделений и

высчитывание результатов текущих сражений, займется сам компьютер. Степень детализации очень высокая, при желании вы в любой момент можете выяснить, как обстоят дела под такой-то деревней и каковы потери в том-то сражении местного значения.

Раньше сложной проблемой, встающей перед любителем wargame'ов, являлось определение принадлежности конкретного юнита к тому или иному подразделению. Теперь разобраться в подчинении войск будет просто. Достаточно нажать на HQ, и все приписанные к нему подразделения станут видны, тогда как другие окажутся заштрихованными. Щелкните на юнита, и всплывающее меню покажет вам разнообразнейшие опции. Игра идет в реальном времени, однако вам придется учитывать множество вариантов. Обдумывая приказ, вы должны помнить чем дольше вы обдумываете свои шаги, тем больше времени предоставляете компьютеру для ответного шага. Когда вы отдали юнитам приказ наступать, можете полюбоваться, как по одному вашему слову изменятся очертания карты боев и действий.

Сообщения о положении дел вы станете получать при помощи всплывающего меню, своевременно появляющихся по ходу игры. Территория, на которой происходит сражение, состоит из различных типов грунта и более или менее точно воспроизводит географию России.

Характер поверхности будет напрямую влиять на исход сражения. Но самое интересное, что может предложить вам игра, — это обучающийся искусственный интеллект. Если вам удалось его об-

ставить, он это навсегда запомнит и в следующий раз обязательно использует против вас вашу же тактику. Так что обставляйте компьютер на одних и тех же приемах не получится. Каждая подробность истории Второй мировой войны на Восточном фронте подробно освещена во встроеной в игру энциклопедии.

Интерфейс игры также претерпел значительные изменения по сравнению с классикой жанра. В игре используется «туман войны», однако он не просто скрывает от вас вражеские юниты. Нередки случаи, в которых вы получаете частичную или даже неверную информацию. Три германских «Тигра» могут оказаться полевой кухней или, что хуже, набором.

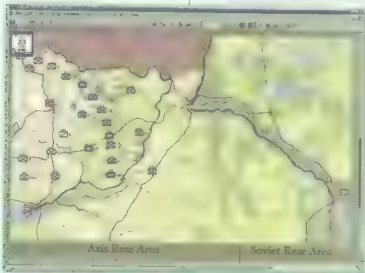
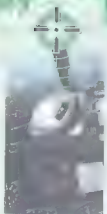
Вы можете выбрать масштаб, в соответствии с которым будут отображаться подразделения на карте. При этом необходимо помнить, что значок торчит в центре подразделения, тогда как само оно может занимать гораздо большую площадь. Поэтому сражения могут завязаться на некотором расстоянии от значка. Чтобы выяснить, какую именно территорию занимает подразделение, переключитесь на другой уровень масштабирования. Можно масштабировать и саму карту.

Не секрет, что большинство wargame'ов были и остаются военными симуляторами.

Подразделения представлены в них в виде фигурок на поле, состоящем из гексагонов. Подобная структура как нельзя лучше отвечает условиям настольной игры, форму которой и имели wargame'ы до своего появления на компьютерах. Создатели «Дороги на Москву» рассудили, что эта система мало отвечает реальным условиям ведения боя. Поэтому «Road To Moscow» представляет собой скорее «симулятор планирования».

Вам придется выполнять работу, которой на самом деле занят офицер: производить оценку местности, принимать тактическое решение, составлять приказ. Перед вами будет настоящая карта с топографическими обозначениями. Карта «вырезается» из общей карты России.

Одним планированием дело не ограничится. Вы можете также реорганизовать свои подразделения, сжигать их, оптимизировать, переводить в наступление или отступление. Ваши подчиненные — офицеры имеют свои уровни способностей, который высчитывается для каждого из командиров в от-
дельности.



ЖДЕМ ИГРУ

SOLDIER OF FORTUNE

Разработчик Raven Software
Издатель Activision
Выход осень 1999 г.
Жанр first person shooter

Журнал «Soldier Of Fortune» — специализированное издание, известное во всех странах. Он рассказывает о вооруженных конфликтах по всему миру и политических событиях, которые к ним привели, деятельности наемников и военном снаряжении. Компания Activision лицензировала права на использование названия и логотипа журнала по всему миру. Договор рассчитан на долгое время и предполагает разработку и издание из цикла «Солдат удачи» для всех платформ.

восходящий прототип. В таких условиях action уступает место остротной разведке. С другой стороны, вас ожидают крайне жестокие сцены насилия и туча врагов, которых необходимо убить. Вы выбираете сами, кем быть — хорошим парнем или плохим.

речь не идет «Quake II» стал популярнее благодаря своему, мультимедийному. Неудивительно, что и в «Soldate удачи» этому режиму уделяется значительное внимание. Разработчики понимают, что далеко не всех обрадует высокая степень реализма. Поэтому предусмо-



Компания Raven создала себе имя, перерабатывая движки от id Software. В основу «Soldier Of Fortune» положена технология игры «Quake II». Как всегда, движок станет на порядок совершеннее. В данном случае речь идет о системе GHOU. Она позволяет усовершенствовать игровую физику, в том числе в области освещения, движения и разрушения объектов. Следует также ожидать новый искусственный интеллект и язык скриптов. Переработана панель состояния персонажа. У GHOU есть и еще много других достоинств, которые пока что держатся в секрете. В отличие от «Quake II», «Soldate удачи» будет работать только с трехмерной картой. Большое внимание в игре уделено оружию. Свыше восьмидесяти пяти процентов средств уничтожения, изображенных в «Soldier Of Fortune», имеют аналоги в реальном мире. Смоделированы детали его функционирования, вплоть до отдачи. Как и в жизни, в наиболее опасный момент игрок должен будет затратить определенное время для того, чтобы перезарядить оружие. Получаемые вами повреждения станут реальными, а не будут выражены уменьшением синей жидкости в градуснике. Ибо если пуля попала в голову, то говорить больше не о чем. А вот если в плечо, то диалог продолжается. Ежели враг или вы сами ранены в ногу, то о бере с препятствиями

трена возможность — только в режиме сетевой игры — выбирать уровень реалистичности реакции на повреждения.

Для мультиплеера предложено несколько персонажей — мужчин и женщин, различающихся по росту и объему тела. Данные характеристики будут влиять на вашу скорость и способность выдерживать повреждения. Уровни для одиночной игры доступны также и для мультиплеерной, к тому же предусмотрен ряд специальных DM-карт.

Несмотря на то что движок «Quake II» рассчитан в основном на создание уровней внутри помещений, значительная часть событий «Soldier Of Fortune» будет происходить на открытом воздухе. Помимо обычного deathmatch встроены и другие режимы сетевой игры, например, capture the flag. Вы сможете играть в «Soldate удачи» бесплатно через Интернет так же, как и в «Quake II», или создать собственный сервер.

«Soldier Of Fortune» будет поставаться вместе с редактором. Вы также сможете модифицировать файлы формата dll. Большинство утилит, использованных в создании игры, будут в ней приложены. Если этого мало, поработайте над моделями, анимацией и скинами непосредственно в 3DStudio Max и перенесите полученные файлы в игру.

В первой из игр серии вы в роли наемника оказываетесь в мире политических интриг и заговоров. Вам предстоит акклиматизироваться в этом мире, попадая в горячие точки по всей планете, и героически пострадать там. Вы будете везде, где требуется ваше вмешательство — например, когда силы мятежников восстают против регулярных правительств. Как утверждают разработчики, в основу игры положено реалистичное изображение современной политической обстановки.

Это симулятор военных действий: напряженные поединки, экзотические обширные территории и соответствующая тревожная обстановка настоящего приключения. Вы выбираете сами, какую миссию для вас предпочтительнее выполнять и как собирать деньги — в стиле кровавого Берсерка или хитроумного короля воров. Многие задания предполагают скрытое проникновение на территорию, которую контролирует численно пре-

WARHAMMER 40 000: RITES OF WAR

Разработчик Dreamforge
Издатель Strategic
Симуляторы Simulato'ns
Выход июнь 1999 г.
Жанр пошаговая стратегия

Теперь уже нет необходимости представлять вселенную «Warhammer», самую популярную за рубежом серию настольных игр, разрабатываемую компанией Games Workshop на сей раз из двух миров, составляющих ее, выбор пал на футуристический универсум Для поклонников стратегий не является новым и название SS, компания, издавшая цикл wargame'ов о бравом генерале во главе с «Panzer General», которые давно стали классикой. Сотрудничество двух миров мира пошаговых стратегий обещает много интересного. Прежде всего, разработчики стремятся воплотить в жизнь формулу «легко играть, но сложно выигрывать». Игра основана на движке от «Panzer General II» и «People's General».

Она собирается вновь порадовать нас простым и интуитивным игровым процессом серии о генерале. Со своей стороны, вселенная «Warhammer» придает новой стратегии глубину проработки, а также яркие краски и необычные юниты. Задача игрока на протяжении всей кампании, которая состоит из двадцати четырех миссий, — разыскать потерянную планету. Вы принимаете сторону Eldar'ов, магической расы. Нашлось в «Rites Of War» место и для других обитателей вселенной «Warhammer» — Tyranid'ов, олицетворяющих одним фактом своего существования реально-е зло, а также Imperial Space Marines. Это, как им отведена всего лишь роль ваших противников или, в лучшем случае, союзников, управление которыми возмает на себя компьютер не рассчитывайте, что эти правительственные имперды станут всегда вам помогать.

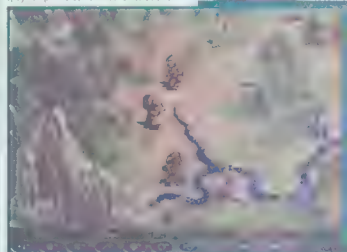
Временами вам придется помериться силами и с ними Imperial Space Marines всегда располагали великодушными бронетанковыми войсками, оснащенными такими средствами уничтожения, как Land Raider и Whirlwind, а также Terminator'ами и War Machine'ами. По флангам Tyranid'ов сражаются Genestealer'ы, Brood Brother'ы (это наполовину люди, наполовину Tyranid'ы, что позволяет этой расе

использовать танки), а также Hive Tyrant'ы. В отличие от предыдущих игр серии «General», все юниты красочны и полностью анимированы. Игра создается в разрешении 800х600 в режиме hi-color. Графически передается действия футуристического оружия и пси-способностей помогут богатые визуальные эффекты. В новой стратегии юниты станут в два раза больше, чем в ранних приключениях «General». Многочисленные карты непременно будут анимированы, чтобы создать ощущение живого поля сражения. Как и в остальных играх серии, каждый уровень нарисован от руки, а не собран из кусочков в редакторе.

Несмотря на значительные усовершенствования движка, разработчики предполагают, что в своей следующей стратегии станут использовать уже новую, трехмерную технологию. Для того чтобы пополнили свою армию новыми юнитами, используются так называемые «поинты славы». Пополнение происходит между сражениями. В новом продукте задействовано свыше семидесяти различных юнитов. Они делятся на восемь классов. Разумеется, это лишь капля в море по сравнению с общим числом обитателей мира «Warhammer 40 000». Вам встретятся Devastator Squads, Scatter Lasers, Apprentice Harlequins, Assault Troops и некоторые другие. Как и в предыдущих играх серии, вы сможете, проходя кампанию, переносить юниты и очки славы из одного сценария в другой. Следуя велению времени, SS! добавила в игру ролевые элементы. Это является расширением концепции, заложенной в классические игры о генерале.

Купленный юнит может быть модернизирован, на это также затрачиваются единицы славы. Особые юниты подвергаются апгрейду до специализированных. Вам весьма пригодятся Conversion Fields, Eyes of Kurnous и Chronal Jewels. Если юнит получает опыт, то вы можете усовершенствовать его, научить новым боевым навыкам или же психической силе. Общия уровень, на который могут подниматься юниты, получающий, увеличился с пяти (в прежних играх) до десяти. Так, Eldar Guardian'ы могут подвергаться апгрейду в одном из шести направлений, становясь Воинами различных Аспектов, каждый из которых играет в бою свою, специфическую с точки зрения тактики роль. Назовем для примера Dark Reaper, тяжеловооруженного юнита, предназначенного для пораже-

ния цели с большого расстояния, и Striking Scorpion, специалиста по ближнему бою. Простые Eldar'ы могут стать Exarch'ами — самыми сильными героями. Если ваш юнит неоднократно подвергался апгрейду, вел себя достойно, у него есть реальная возможность стать Героем. Как и в любой ролевой игре, вы можете подчиненные способы исследовать районы и структуры потаенного мира. А там всегда есть шанс найти дополнительные юниты, редкие бонусы, даже специальные артефакты. Разработчики намереваются поместить в игру свыше 50 специальных возможностей (умений), 24 артефакта, а также 12 псиокINETических способностей (psyker powers). В многопользова-



тельном режиме предусмотрено не только соперничество, но и кооперативные действия. Редактор уровней позволит изменить начальные установки игры — уровень «очков славы», условия победы для одиночных и мультиплеерных сценариев. Однако вы не можете корректировать миссии, входящие в кампанию. Интерфейс игры по-прежнему удобен. Рельеф местности может помочь вам, если вы правильно его используете. Стало проще использовать артиллерию, чем это было в предыдущих играх «General». Кое-что из прежних статистических данных убрано, так как они в значительной степени затрудняли информационное поле игры. С помощью прилагаемого к игре редактора вы сможете создавать собственные сценарии для одиночной и сетевой игры. Добавлены новые условия для победы в миссиях — спасение, эскорт, найти и уничтожить, найти и освободить и другие.

АЛЛОДЫ II: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ

РАЗРАБОТЧИК	Nival Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	IC
ВЫХОД	апрель 1999 г.
ЖАНР	RPG + RTS
ТРЕБОВАНИЯ	P-133, 32 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★☆☆
ИГРАЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★☆☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.9

↑ странный, но удобный и интересный тайм-новый Аллоды



Давненько мы не брали в руки шашек... Демон сто лет как повержен, орки и тролли разбежались по болотам, а пиво в таверне давно уже кончилось. Сидеть бы героям без дела и мечтать о грядущих, покрытых печатью тайны «Аллодах 3D» но тут по дружбе помог знакомый Великий маг Скракан. Давай, говорит, пока выясни причину беспорядков на удаленном аллоде, а заодно наведи там собственными силами порядок.

Оно и верно: при ближайшем рассмотрении видно, что аллод Язес попал под контроль темных сил, возглавляемых некромансерами и орочьими шаманами. Силы, конечно, у героев не те: прошли времена, когда количество ваших персонажей могло численно превышать отряды противника. Но и три героя вместе с наемниками, бескорыстно служащим добру делу, могут очень многое: прорываться через стаи ящеров и отряды зомби, поджаривать пауков и выигрывать магические битвы с личами, то бишь со скелетами-магами.

Бои стали комфортней (ведь миссию проходишь обычно тремя героями), а управление — удобней. Количество мешочков, разбросанных щедрой дизайнерской рукой, значительно, даже очень значительно уменьшилось. Поэтому-то и старайтесь следовать советам, как найти ту или иную группу монстров в каком-нибудь углу или проходе. Ведь получается, что подавляющая часть найденных в миссии артефактов появляется после сбора мешков от мощных созданий.

Появились новые враги — переродилась вся система магии. Астрал стал самой могущественной сферой, а четыре природные стихии потеряли по одному заклинанию. Новые заклинания изменили и тактику боев: такие штучки, как «зов» или «перерождение» в опытных руках просто подарок. «Каменное проклятье», наоборот, потеряло часть своей легендарной мощи и перестало быть палочкой-выручалочкой в большинстве сражений.

Поменялась и общая система предметов: например, уже с начальных миссий вам дают возможность прикупить не простые свитки с заклинаниями, а особые — их эльфийские варианты. Разница огромная: обычный свиток применяется, как если бы содержащееся в нем заклинание было бы произнесено магом с пятидесятипроцентным навыком в соответствующей сфере, а эльфийский — магом аж со стопроцентным навыком.

Магические предметы стали более могущественными (а особенно эльфийские), поэтому никто не удивится, увидев на мага амулет, удваивающий скорость восстановления маны или дающий +50 жизней. Дополнительные миссии вообще часто выдают такие артефакты, что душа радуется.

А новые возможности, которые можно настроить в опциях или прямо в самой игре! Вы решите, насколько сильно маг будет заботиться о своем ближнем и дальнем, и каких ребят (союзников, нейтральных) он будет защищать своими заклинаниями, а каких — нет. Можете вообще сделать из колдуна снайпера, включив на автомате какое-нибудь дальнобойное заклинание, а можно с помощью того же Ctrl + A превратить его в профессионального лекаря, не отнимая посохов. Увеличилось количество клавиш, на которые можно «посадить» наиболее полезные заклятия.

Во вторых «Аллодах» введены новые, уникальные особенности вроде нелинейности в ряде миссий. То есть при каждом прохождении вам доступны тридцать шесть миссий, а всего их... сорок шесть. Где, спросите, остальные десять миссий? Во-первых, есть варианты уничтожения тренировочных баз некромансеров в зависимости от класса героя. А во-вторых, каждый из четырех главных героев знает свои способы нахождения Источника магии, а значит, и путь к нему будет проходить через совершенно разные этапы.

СОВЕТЫ

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Постоянно будьте готовы изменить скорость игры. При пере движениях героев по безопасным местечкам ставьте скорость на очень быструю, а в бою резко снижайте ее до медленной. Причем, если нажать на **серый минус** и не отпустить клавишу, то игра как бы перейдет в состояние паузы. Держите **минус** и спокойно отдайте подробные команды вашим героям. Скорость очень важна в «Аллодах», так как победа часто достается тому, кто быстро и четко оценил боевую обстановку и отдал правильные приказы.

Помните, что количество ваших героев ограничено тремя. Это выбранный вначале главный герой, рыцарь Иглез и волшебница Дайна. Дайна, в отличие от почти сразу появляющегося рыцаря, присоединится немного позже, в десятой миссии. Таким образом, ваш выбор главного героя сводится к другому выбору — иметь в отряде двух магов и одного воина или двух воинов и одного «сделкастера». Как показала практика, пройти игру можно обоими составами валевого отряда. Однако я настоятельно советую при создании новой игры выбрать именно мага. Примем мужчину, так как у него жизни больше.

Самая удачная и частая тактика «воин дерется, маг лечит» плохо работает, когда маг вынужден лечить сразу двух бойцов. Обычно лечение поглощает все внимание мага, а значит, он не способен в этом бою применить боевую магию. Если же воина не лечить, а нацеливаться на атакующего волшебство, то боец померет очень и очень быстро. Лучший вариант: воин дерется с нехотой врага, маг с хорошей сферой астрала его лечит, а другой маг (того, что с навыками в огненной и водной магии) кидает в лучников или колдунов противника как то-нибудь убойное типа огненного дара.

Передвигайтесь всегда с помощью клавиши **S**, которая означает «идти в боевой готовности». «Посадите» наиболее важное колдовство на клавиши (**Shift + F4**, **Shift + F12**). Прочтите раздел, посвященный монстрам, и страницу под номером 62, которая посвящена «управлению в игре с помощью клавиатуры». Очень полезно «посадить» каждого из трех героев на соответствующие клавиши с циф-

рами **1, 2 и 3**, а затем, нажав **Ctrl + Shift + 4**, запомнить их всех под клавишей **4**. После каждой сюжетной миссии в лавках городов обязательно появляется какой-нибудь новый, усовершенствованный вид оружия. В лавках станут продавать более дорогие экземпляры магических вещей, а значит, и более мощные. Новые, дополненные миссии обязательно вам дадут, стоит только зайти в таверну после прохождения сюжетного задания и поговорить с местными посетителями.

ВЫБОР ОРУЖИЯ

Выбирайте мечи, и только мечи. Дубины и колья малозффективны, и трудно найти более или менее приличное оружие из этого класса. Выбор мечей в лавках на много разнообразней, да и противники тоже любят именно этот тип оружия. Что касается дистанционного оружия, то немного пользоваться им можно в самом начале для сражений с первыми драконами. Затем появляется «град», и лук уже не используется. Лучники эффективны, когда их много, а в игре получается наоборот — ваших героев почти всегда меньше, чем противников. С другой стороны, простейшие магические стрелы наносят больше вреда, всегда попадают в цель и имеют большую дистанцию, чем любой лук или арбалет. Другой вариант вооружения, топоры, рассчитан на любителя. Хотя они и более мощные, чем мечи, но воины ворочают ими ощутимо медленнее, да и хорошие топоры труднее приобрести.

Еще раз о мечах. Достаточно сложно сказать, какой тип брать одноручные/полторки или двуручники. Все зависит от силы щита и количества магов-героев в отряде. Очевидно, что двум воинам с одним магом за спиной лучше иметь в руках еще и щит (маг может не успевать лечить большие повреждения сразу двух воинов), а вот два мага легко вылетят бойца, махающего мощным двуручником.

Но в миссии «Королевская охота» вы получите очень сильный щит с **+5 к силе**, а поэтому придется перейти на одноручные мечи. Два самых сильных варианта: кристаллический меч с **30-60 урона** огнем (см. миссию «Тайна Амулета») и кристаллический меч с «каменным проклятием». Первый артефакт хорош против толп середнячков, а вот «окаменитель» всегда отлично работает против крупных личностей типа огров и троллей.

ЗАЩИТА И РАЗЛИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Кстати, стараться наращивать воину не только защиту, но и броню. Защита позволяет лишь избежать ударов, в то время как броня снимает урон с этих пропущенных ударов. То есть, если броня у воина была равна пяти, а белка укусила его на сумму 9 очков, то воин потеряет лишь 4 (9 очков урона минус 5 очков брони) жизни. А если у воина 10 очков брони, то укуса он даже не заметит. Таким образом, броня очень помогает в битвах с большим количеством слабых и средних по силе врагов. Но будьте бдительны: звуковые волны летучих мышей и укусы пчел полностью игнорируют все очки брони!



Не покупайте магам различные одеяния и предметы лишь для того, чтобы повысить их защиту или броню! Ни в коем случае! Все равно при серьезной атаке их защит не хватит, чтобы избежать удара. Лучше покупайте появляющиеся в лавке новые заклинания и одежду, увеличивающую количество жизни, магии или одновременно и того, и другого.

Исходя из накопленного в боях опыта, могу сказать, что одежда (с защитой от той или иной магической сферы) помогает не очень сильно — выгодней перед сражением кинуть на героя заклинание с защитой от соответствующей сферы. Провода покупки, также избегайте приобретать вещи с несколькими различными магиями типа «+1 к навыку атаку топором, +5 к защите от земли и +10 % к регенерации магии». То есть всего понемножку, а в целом толку — ноль. Выгодней и практичней брать артефакты с одной функцией, но хорошо разви-

той, например, +20 к атаке ила +15 к изыску огня. Естественно, чем более развита та или иная характеристика героя, тем полезнее каждое (пусть даже небольшое) приращение к ней за счет магической вещи.

Если маг специализируется на астрале, то не жалейте денег на какой-нибудь предмет повышения навыка астральной магии. Самыми полезными вещами для мага являются предметы, увеличивающие количество максимальных жизней. Через несколько посещений лавки жизнестойкость моего мага увеличилась с 70 до 240 единиц, порою ставили перчатки с полусферой живой глосс ботинки и амулеты с браслетами. Очень рекомендую так «накачивать» мага. Примем не очень мощному воину также пригодятся дополнительные жизни, пока не появятся предметы, увеличивающие его силу.

миссии на адамантин — с двадцать той, на метеорит — с двадцать пять той, а на кристалл — с тридцатой.

Кстати, не забывайте, что предметы имеют собственный вес. Поэтому латы и различные металлические вещи, особенно в больших количествах, сильно замедлят вашего героя, который попробует все это собрать. Лучше сложите все тяжести в один мешок на земле, а с окончанием этапа просто вернитесь к нему, чтобы подобрать.

МАГИЯ

Наиболее опасные на протяжении большей части игры заклятия принадлежат к сферам огня и воды (если забыть об астоальном «вампиризме», естественно). Поэтому потрудитесь получить заклинания защиты от этих сфер и «накачать» в них мага. Так заклинания защиты будут эффективней, да и его атакующее огненное или водное колдовство станет более мощным.

Особо симпатично выглядят хорошо развитый маг, автоматически швыряющийся огненными шарами. Мало того, что их дальность равна 13 единицам (а у мощного эльфийского лука за полмиллиона золотых — всего пяти!), так и накрывает этот шар сразу нескольких врагов, имевших глупость стоять рядом. Хорошо применять такую тактику против толпы гоблинов или орков, а еще лучше — против слабых здоровьем некромансеров. Он и подойти поближе не успеет, как пара огненных шаров (не забудьте про огромную дальность стрельбы ими) сведет его здоровье до нуля и ниже.

Конечно, вы помните, что враги существуют не для того, чтобы мешать истинному игроману, а

чтобы дать ему развить своих героев. Пользуйтесь именно той сферой магии, в которой хотите серьезно поднять навыки. А так как астральное чародейство наиболее ценное, то нужно будет немного поиздеваться над бедными монстрами, капелку по капелке снимая у них жизни с помощью вампиризма. Существует и еще один хитрый ход — находите некромансера, который начинает подвергать вампиризму вашего мага, и в ответ с помощью соответствующего посоха делаете с ним то же самое.

Если вампиризм — способности обеих сторон одинаковы, то можете просто понаблюдать за прогрессом вашего героя в области астрала. Если же одна из сторон более сильна в вампиризме, то подчиняйте более слабую сторону. И никто еще не запретит лечить некроманта вашим вторым магом. Драконья атака, которая наиболее опасна для героев, это атака «окаменением» вместе с огненной стеной и кислотным облаком. Поэтому перед боем с летающим ящером кидайте на героев защиту от сферы огня, воды и земли и магом максимально быстро колдуйте «град». Старайтесь выставить вперед живучего воина, пока его бьет дракон, у колдуна есть время для размахивания руками. Стая летучих мышей, которые с огромной скоростью выбивают из героя жизни, способна серьезно потрепать нервы. Самый лучший способ борьбы с ними — это швыряние огненными шарами. Один такой шар убивает от четырех до шести мышек, причем с первого же попадания. А вот лук против мышей почти бесполезен. Некоторые заклинания, как и оружие, не действуют на летающих

Но вы спросите: как купить тот или иной предмет, ведь часто бывает трудно его найти? Просто выйдете из лавки и из города, а затем вернитесь в город и лавку. Набор вещей полностью изменится, и, может быть, вы найдете именно то, о чем давно мечтали. Однако есть и некоторые ограничения на силу имеющихся в лавке вещей и их цену. Существуют также ограничения на магию: новые книги с заклинаниями появятся только с прохождением новых сюжетных миссий.

Старайтесь не гнаться за новой модной «примочкой» из сверхкачественного материала для вашего героя. Тут работает правило: каждый новый тип материала лучше предыдущего на несколько десятков процентов, но в то же время дороже в несколько раз. Проведу некоторые общие заметки, на мифрил переходите примерно после десятой



созданий. Это и огненный вал, и каменная стена. Существуют и малюющие хитрости: например, удар огненного шара уничтожает значительный участок ядовитого тумана. Еще хитрый момент — чтобы применить заклинание «эво», надо целкнуть им на самого мага, а не на участок местности.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Как и в первых «Аллодах», сюжетные миссии обязательны для продвижения к финальной битве, а вот дополнительные задания не так важны для развития сюжетной линии и не обязательны для прохождения, их основное предназначение заключается в «накачке» героя и сборе денег.

Башня Рахл-Умойр

Перед отправкой на задание купите магу книгу с заклятием вы бранной им сферы (если огонь, то «огненная стрела», и т. п.). Воин может купить хороши меч.

Маг ставит выученное заклинание на автоматическое выполнение (**Ctrl + A**), убиравает посох (так как его заряды обычно бьют слабее) и отправляется на запад. Быстренько уложите сороконожек, перейдите через мост и поговорите с Великим магом Скраканом. После «победы» продолжайте миссию, на севере от моста найдите тролля Хыхдуну. В то рога (видимо, родственника того самого, Перворога), который предложит сразиться с другим троллем за 700 монет. Пройдите от Хыхдуна на восток, завалите противника и получите награду.

Отсюда можно пройти на юг, до самой кромки карты, где прожигает старик льдодед. Убив его, получите неплохую добычу.

Дорога на Каагр

Цель — добраться до Каагра, столицы нового аллода. Прочитайте переданные вам официальные документы, они немного прояснят суть дела. Идите строго на север по любой из двух дорог. Восточный путь приведет в деревню, рядом с которой живут агр и зомби. Разберитесь с ними, чтобы получить деньги и опыт. После этого направьтесь в северо-западный угол, к лагерю разбойников. На юге от них стоит одинокий разбойник, который предложит новую дополнительную миссию — отправиться на поиски сокровища.

Теперь принимайтесь за бандитов. Открытой драки с ними лучше избегать, так как три бойца и три лучника представляют собой серьезную силу. Поступите хитро — выманите всю банду к стражникам, охраняющим мост на востоке от лагеря. Как только недруги будут перебиты, соберите их мешочки.

В Каагре зайдите в таверну и поговорите со всеми, включая рыцаря Иглеза. Он с радостью присоединится к главному персонажу и останется до самого финала. В лавке купите заклинание «вампиризм» и элему для Иглеза.

Разбойничий клад

Пройдите мимо отряда стражников и ступайте в северо-восточный угол. Там и находится лагерь разбойников. Пусть Иглез машет мечом, а маг стоит в сторонке и подличивает его. Как только все три бойца, ведьма и три лучника будут ликвидированы, пройдите в центр лагеря и заберите сокровище. Когда вернетесь в город, сразу продайте его.

Обследуйте остальную часть карты, чтобы маг мог своим «вампиризмом» уложить побольше тварей. Таким образом, можно немного поднять его познания в астральном колдовстве. А значит, заклинания лечения станут немножко сильнее.

Чтобы завершить миссию, вернитесь в северо-западный угол, откуда вы и стартовали.

Алмазные рудники

Шагайте вперед по дороге, через деревню и до самой кузницы. Кузнец покажется немного странным, а вот его подмастерье, стоящий в лесочке неподалеку, объяснит его поведение чарами некромансеров.

Ступайте на восток, к краю карты. Заблаговременно поставьте мага на автоматическое лечение и смотрите, чтобы он не отставал от во-



Designed by
TLOOH

РУССКОЕ КОСМОС-ПОЛКОВО

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

Роботы

ина. Тактика битвы с зомби, скелетами и некромантами достаточно проста: воин расправляется с легкой нежитью, а потом принимается за самих магов. Соберите мешочки и поговорите с заложниками в центре некромансерского укрепления.

Их надо провести в деревню, оберегая от волков и быстро ногих белок. Не дайте загрызть заложников, иначе миссия будет считаться проваленной. Староста будет чрезвычайно щедро, отвалив 10 000 монет, а кузнец еще щедрее: он даст новую дополнительную миссию.

Погоня за мечом

Очень интересная миссия, в которой почти не нужно будет воевать. Действовать надо будет одним воином, а мага или другого воина даже не беспокойте. Итак, бегите Иглезом вперёд по дороге, ни в коем случае не атакуя волков! Пусть все четыре твари помчатся за воином, который приведет их в засаду. Пока звери и люди выяснят, кто сильнее, вы убиваете стоящего ровнехонько в центре карты одинокого оборванца. Возьмите его волшебный мифриловый меч и бегите прямо на юг. Вы жившие бандиты последуют за воином и попадут на глаза отру и летучим мышам. Вам того и надо — отбегайте воином чуть на север. Пока идет битва, подводите к нему мага или второго воина. Как только недруги-люди будут уничтожены огром, убейте его сами.

Деревня Лайриша

Перед миссией позаботьтесь, чтобы воин имел при себе более или менее сносное дистанционное оружие в виде лука или арбалета. Но сие необязательно, если не захотите драться с драконом.

Деревня, принадлежащая роду Иглеза, стала страдать от некромансеров. Разобраться с ними — вот ваша задача. Начинаете миссию вы в северо-западном углу. Если пройти в северо-восточный, то по пути встретите деревню, жители которой пожалуются на местного дракона. В самом углу найдите след от метеорита и одинокую гарнию.

Найдите приличных размеров деревню в северо-западной части карты. Местный староста даст задание вернуть его сына из цепких лап рекрутского отряда. Пройдите в юго-восточный угол и выложите пришедших без знания жителей деревни.

Осталось пройти полкарты на север, где подлечиваемый магом воин должен разобраться с некромансером и его солдатами. Осталось вернуть рекрутов в деревню и бежать в юго-западный угол, откуда пойдёт атака карателей. Получится «куча мала», защитников почти всех поубивают, но вы тоже остановите некромансера и его ребят. В благодарность за добрый поступок староста даёт первый кусочек брони.

Осталось поглубже delve — зайти на остров посреди озера, что в центре карты. Там проживает дракон, с которым надо разобраться. Сделать это можно, если дать воину лук, а мага поставить на автоматическое лечение. Драконьи деньги и зелье.

Дракон-убийца

Идите по дороге на восток. Минуйте деревню с трусливыми жителями, и вскоре попадете в ту, что уже подверглась атаке дракона. Вам посоветуют проведать женщину-мага, живущую на два экрана юго-западнее деревни. Перейдите по мостику на островок посреди озера, там получите два ценных указания.

Выполняйте первое задание, то есть набирайте флаги с особои водой. Спускайте из озера на юго-запад, и примерно через три экрана найдете начало реки в виде горного источника. Вот у вас в инвентаре и появилась нужная флага.

Теперь шагайте в юго-восточную часть карты. Провоитеесь через защитников моста в юго-восточном углу. Там вы обнаружите нескольких волшебниц, одна из которых зачерпнет воду из источника. Отнесите полученный препарат первой волшебнице, и она даст вам эликсир драконьего превращения. Пройдите вдоль кромки карты в северо-восточный угол и через мост на

Вам с

миссия

на свободу, а который разные оставил

Вы сможете в любой момент сменить средство

предметы - выбор за вами



юре перейдите на остров. Быстро подойдите к дракону магом с зельем, и он превратится в более слабого врага. Осталось расстрелять его воином и забрать из логова 10 000 монет. Теперь вернитесь в полуразрушенную деревню, и староста даст еще 10 000 золотых. Вернитесь и в первую деревню с трусливыми жителями — третья сумма в 10 000 монет вам обеспечена. Кстати, на юго-западе от центрального озера живут три игра, и у того, что зеленого цвета, обязательно будет что-нибудь ценное.

Осажденная башня

Прикулите воину более-менее приличный лук. Он пригодится как в этом этапе при битве с драконом, так и в ряде следующих.

Ни в коем случае не переходите реку через большой мост, иначе героя ждет быстрая и неотвратимая смерть. Лучше воспользуйтесь маленьким мостиком — он безопасен и не таит ловушек. Можно поспугать еще хитрее — атакуйте волшебницу и заберите ее вещи, а затем уж переходите через реку.

Осталось раздобыться с драконом у магической башни. Она находится в северо-западном углу. По пути вас ждут небольшие стычки с лесными животными, но они не будут достаточно серьезны. Расстреляйте крылатую тварь бойцом, которого лечит маг. В мешочках около башни будет валяться различная мелочевка и 5 000 монет, да еще кое-что останется после самого дракона.

Грязная работа

Сами некромансеры дают задание — уничтожить один из мятежных отрядов их собратьев. Да-

ют три варианта: идти на юго-запад, напрямик к воротам крепости; шагать на юг вдоль восточной крошки карты, отправиться на запад. Вначале выбирайте западный путь. Разберитесь с некромансером и его прислугой, затем поверните на юг и подойдите к темному холму.

Появившийся из воздуха некромансер посоветует напасть на укрепление с восточной стороны. Скажите «Спасибо» и убейте его, чтобы забрать добычу. Вернитесь в точку старта и идите вдоль восточного края.

Разберитесь с очередным некромансером в компании с зомби и скелетами. Так же поступите и с лауками. Теперь подходите к крепости некромансеров в юго-западном углу, поставив мага на автоматическое лечение и приткнув его поближе к воину.

Аккуратно разделайтесь с двумя зомби, немного передвиньте и атакуйте скелетов. Долго с ними не возитесь, иначе замучат вражеские колдуньи. Как только вражеские бойцы полягут, нападайте именно на некромансеров, а лучников оставьте напоследок. Как только все враги будут ликвидированы, соберите все мешочки. В одном из них найдется мифриловый пластинчатый доспех — хорошая одежда для воина.

Звездочет

Только звездочет знает, где упали остальные две части Короны. Поэтому его нужно найти и получить ценные сведения. Шагните по дороге на север, через деревню. Как только появится развилка, сверните на восток. На мосту уложите главаря банды и поднимите

его мешочек со Знаменем. Следуйте расставленным у дороги указателям, и попадете к самой башне звездочета.

Убейте некромансера у башни и идите от нее строго на юг. В кругу камней некромансеры держат в плену Дайну, дочку звездочета. Убейте недругов, и благодарная девушка расскажет о бумагах, запрятанных бандитами в своем лагере.

Найдите их лагерь в северо-западном углу, и в одном из мешков будут искомые бумаги звездочета. Отнесите их Дайне. Осталось ула-

Только не забывайте в этом этапе (Звездочет)



дить кое-какие дела с играми в северо-восточном углу и троллем в юго-восточном. На медленном тролле можно и «подкачать» навык астрала, если использовать на нем понемногу «вампиризм» и тут же отступать.

Мятежный батальон

Необходимо очистить местность от войск некромансеров и освободить воинский отряд. Начинаете вы на небольшом холме у дороги, через секунды появится некромансер со своими подопечными, поэтому заранее поставьте магов на автолечение. Иглезз. Вскоре подойдет и вторая группа нежити, которую также нужно уничтожить.

После продвижения по дороге на северо-запад. Сначала появится некромансер с несколькими зомби, а затем встретите и вторую группу, усиленную стрелками. Ола-сайтесь заклятия «темнота», старайтесь, чтобы маги могли всегда видеть воина, а значит, и лечить его.

Пройдя по дороге примерно два крана от холма, на котором вы приняли первый бой, сверните на-





много на запад. Небольшой отряд зомби и два некроманта – вот и все, что осталось от армии нежити.

Осталось уничтожить дракона Аккуртно-подвижные к нему воина с луком и следите, чтобы его подлечивали оба мага.

После разговора с командиром отряда миссия завершится. Можно выполнить и два приятных дела: перебить трех огров в северо-восточном углу и двух троллей в юго-восточном. Заработаете не много денег.



Провести путника

Пройдите пару экранов на юг, чтобы уложить огра и спасти друиду Лавда, можете и не спешить, благо спасти ее можно будет в любое удобное время. Не ходите по дороге на запад, она приведет к сломанному мосту, а лучше шагайте на юго-запад. Увидели атрибуты некромансерского укрепления? Значит, вам нужно сюда. Перебейте отряды нежити, одним магом подлечивая воина, а другим колдунным шарьяте огненные шары. Немного поможет и путник в качестве пушечного мяса – жизни у него раза в два больше, чем у вашего бойца. Двигайтесь отсюда на юго-восток, очисти лес от нежити. Вам нужно будет перебить ее всю до конца. Задон уложите пару зеленых огров. Когда вся юго-восточная часть карты будет отбита у врага, шагайте в юго-западный угол. Там найдете поселение друидов, которые в благодарность за полное уничтожение некромансеров откроют портал в самом углу. Поочередно проведите через него ваш отряд и, оказавшись на острове, подойдите к западной кромке карты. Миссия завершится, а деньги путника (40 тысяч золотых) пополнят ваш кошелёк.

Древний лес

Как рассказала Дайна, одна из звезд упала в Древний лес – огромный лес, где издавна живут друиды и их союзники-звери. Вам нужно найти человека, знающего местонахождение звезды. Вы стартуете в северо-восточном углу, а надо вам пройти в юго-восточную часть этапа.

Существуют две дороги туда: одна ведет сначала на запад, а другая – на юг. Если пойдете по южной, то найдете в углу карты разрушенную деревню и одинокого охотника. Однако лучше выбрать западный путь – в северо-западном углу обнаружите жилища четырех огров и потерявшего сознание друида. С ограми нужно будет немного повозиться и маневрировать так, чтобы на одного воина в один момент времени не приходилось больше двух людоедов.

Благодарная защитница леса выдаст дополнительную миссию «Отшельник». Поблагодарите ее, переходите через мост на юг, и на дороге встретите нескольких друидов, спокойно убивающих без всякого участия с вашей стороны нескольких зомби. Вас поблагодарят за «помощь», вы соберете мешочки и главная друидка даст задание найти повелителей нечисти.

Ступайте на северо-восток, и через полкарты найдете стоящих у глубокой ямы трех некромансеров и нескольких зомби. Если не растеряетесь, то парой огненных шаров накроете всех магов, а затем спокойно добьете пехоту.

Р.5. После прохождения этой миссии вам позволят бывать не только в Каарге, но и в столице друидов.

Отшельник

Цель этапа – разузнать все, что можно, о судьбе отшельника-друида. Идите по дороге, и она приведет к друиду, охраняющему мост. Без тайного знака вас не пропустят, поэтому убейте увиденных пчел и идите на север вдоль побережья реки. Как увидите камни друидов, найдите и их хозяйку. Когда за уничтожение пчел пообещает показать тайный знак.

Продолжайте ваш путь вдоль побережья, и не только очистите местность от пчел, но и попадете в руины с обитающими в них летучими мышами. Перебейте их всех, вернитесь к друидке, получите от нее тайный знак и переходите мост. Вы окажетесь на большом острове, на котором устроила свой Стоункендж главная хозяйка лесов.

Она пообещает пропустить на западный остров в обмен на уничтожение летучих мышей. К счастью, это задание вы уже выполнили, и она одобрит ваш переход на другой остров. В юго-западном его углу разберитесь с гарлией у магического фонтана и шагайте на север. Нашли еще один мост на острове в центре карты? Перебейте туда – обнаружите одинокий скелет. Отшельнику уже не помочь, поэтому герои решат завершить миссию.

Поселок под угрозой

Орки опять разбушевались. Угрожают мирным жителям, а значит, вам следует помочь карательному отряду разделаться с ними. Союзники-рыцари нахаживают и уйдут в глубь пустыни, а вам останется пройти чуть на север и принять бой с орками, пока они не зашли в деревню и не покровили всех крестьян. Орков будет не так уж мало: пять мечников, три лучника и шаман. Можно применить китрый ход: кинуть на воина заклятые защиты от сферы огня и поставить одного из магов на кидание огненных шаров. Таким образом, шар будет наносить урон не только воину, но и трем-четырем врагам рядом.

Файрболлами будет баловаться и шаман, помогая поджаривать своих ребят. Забудьте его после огненной атаки на лучников. Победа! Староста за услуги даст 100 тысяч золотых. Советую пройти в юго-восточный угол, где являются мешочки с имуществом попавшихся под горячую руку гоблинов. Вполне можно также уложить огра в северо-восточном углу, как только перебьете его спутниц – летучих мышек.

Беглецы

Тот человек, которого вы помогали пройти через Древний лес, оказался главарем шайки разбойников. Естественно, ему нужно доказать его неправоту.

Ступайте в центр карты, где живет хозяйка леса. В обмен на обещание разделаться с бандитами она даст вам двух помощниц-друидок. Одной из них известно заклинание «каменное проклятие» – обратите на это внимание. Ступайте в юго-восточный угол, где друидка даст задание убить гарпию у священным камней. Камни и гарпия найдутся в юго-западном углу. Вернитесь с победой к друидке – получите 10 тысяч монет. Осталось разделаться с разбойниками,



оккупировавшими северо-западный остров.

Поставьте одной друидке на автомат «закаменение», а другой — лечение. Одному из ваших колдунов также поставьте лечение, а другое что-нибудь боевое типа «огненного шара». Поставьте рядом с мостом, ведущим на остров с юга, ваших магов, а на самом мосту расположите воина. Он должен выманить отряд противника на мост, где ваши силы разберутся как с пехотинцами, так и с двумя лучниками и двумя магами. После сражения зайдите воином на остров с западного моста, предварительно сформировав у него боевое построение магов. На этот раз битва будет немного сложнее из-за участия в ней атамана и четырех магов.

Но ваша тактика позволит вам победить, и в мешочке, выпавшем из атамана, обязательно найдется алмастиновый двуручный топор и алмастиновая полная кираса (+44; +4). Приятные штучки.

Орковская звезда

Одна часть Короны упала в пущину, туда, где живут племена орков и гоблинов. Внутри горного массива чуть западнее центра карты герои обнаружат кратер от упавшей звезды. Но ее там не окажется. Естественно, что отряду нужно найти знающее существо, которое поможет в ваших поисках.

Идите в северо-восточный угол, там сразу же начнется драка. Группа из гоблинов, орков и их шамана нападет на наемного орка. Встаньте на сторону одиночки, иначе он проиграет. После битвы за оказанную ему помощь наемник расскажет о шамане, который и за-

владел звездой. В принципе, никто не мешает завершить миссию, но советуем немного поразвлечься. В юго-восточном углу живут пять троллей, а в северо-западном — шесть оргов, причем сначала надо будет разобраться всего лишь с двумя, пока подходят остальные.

Несчастливый городок

От места старта спугайте прямо на север и дойдите до небольшого городка.

После разговора с магом расположите свой отряд перед входом в город и ждите нападения банды нелюдей. Придут несколько орков, их шаман и огр. Отбить атаку помогут местные жители, причем совсем не важно, сколько их в результате убьют.

Галена попросит найти ее амулет, что вы и сделаете, отправившись в юго-восточный угол. Перебейте орков с их шаманом и разберитесь с тремя ограми, охраняющими пять мешочков. В четырех из них лежат суммы по сто монет, зато в центральном — таинственный медальон Галены.

Осталось отвести волшебницу к ее башне, что в северо-западном углу, и задание на этап будет выполнено. Но вы можете еще уничтожить отряд разбойников в северо-восточном углу и разгромить поселение гоблинов на севере от мешочков с медальоном.

Р. С. Пройдя эту миссию и поговорив с Галеной в таверне Каарга, вы получите доступ к целой серии дополнительных миссий, связанных с поиском Источника магии. Учтите, что для каждого из четырех героев существуют по три связанных между собой уникальных миссии по поискам Источника.

Эльф

Чтоб пройти миссию, желаятельно уже хипировать воина в адамантин. Идите вверх по дороге, подеритесь с волками и уложите синего людодеда. Чуть возьмите на запад, чтобы подойти вплотную к лесному озеру. Держитесь вдоль его побережья и обогните это озеро, в центре южной кройки карты увидите эльфа в компании филетовых троллей. Он попросит очистить кладбище в северо-западном углу от некромансеров.

Что же, выполните его просьбу. В центре этапа дорогу охраняет первый отряд зомби под руководством одного некромансера. Следуйте по дороге, пока она не выведет к мосту с небольшим охраняемым кладбищем из четырех зомби и колдуня.



Сражение с ними будет не очень сложным, зато очистка кладбища будет явно непростой.

Три некромансера в углу прикроют пятью зомби и двумя лучниками — сила нешуточная. Наклейте на воина защиту от огненной сферы и пускайте его в бой с лечением от двух магов.

Можно и отступить, уложив побольше зомби, чтобы вновь вернуться к ослабевшим врагам. Как только враги будут повержены, останется вернуться к эльфу и получить кусок Короны.

По идее, миссия закончится, но вы, как обычно, разведываете темные участки карты. В этот раз будьте осторожны — в юго-западном углу хорошо укрепились скелеты, а на юго-востоке от моста на кладбище находится поселение шести синих оргов.

С этими тварями хороша тактика «убей одного и беги от остальных», повторяемая несколько раз.



Беличья напасть

Белки мешают жить мирным крестьянам, а посему надо найти причину их злобности. Очтившись в миссии, спустите в юго-восточный угол. Видите каменную стену, за которой стоят заложники? Чуть на западе от этой стены находится небольшой горный проход, который приведет к самой главной белке. Та даст задание перебить клан людоедов, оккупировавших западный берег реки. Вы автоматически соглашаетесь и идете в юго-восточный угол, где прямо на мосту ставите двух магов, а перед ними воина. Если заметите издали овраг, то можно попытаться закидать его огненными шарами — в некоторых случаях он не станет нападать на вас. Однако, когда прямое и честное сражение неминуемо, то победа будет на вашей стороне, только если маги будут исправно лить воина. Оцените выгоду сражения: вы не станете сражаться только один раз, да и белки не смогут покончить жизнь самоубийством при попытке прокусить толстую шкуру подлодея.

Исчезнувший караван

Купцы сильно возмущены из-за трудностей с перевозкой грузов через орочью пустыню. Вот и целый караван пропал, поэтому приключенцев направят на поиски причин таких безобразий.

Ни в коем случае не ходите по дороге, а сверните сразу на восток, чтобы подняться по горке и попасть в пустыню. Примерно через экран персонажами будет замечен орочий отряд с шаманом во главе. Убейте нелюдей, и от шамана останется первая руна. Пройдите в юго-восточный угол, где уничтожение следующего поселения орков позволит найти в мешочке от очередного шамана вторую руну.

Осталось пройти вдоль восточной кромки карты в северо-восточный угол, где следующий шаман орков носит с собой третью руну. Осмотрительно нападайте на его приспешников — они могут ударить в сторону башен на западе и вызвать героев под их магический огонь.

Если мысленно провести прямую между поселениями орков, где вы нашли первую и третью руны магических сфер, то ровно посередине окажется волшебный знак. Аккуратно — он охраняется летучими мышами и духами! Отдайте Дайне все три руны, и пусть она останется прямо на этот знак. Три типа башен отключатся, и останутся найти последнюю, четвертую руну. Перейдите мимо лишенных волшебства башен (хотя четверть из них еще действуют), в северо-западный угол. Как вы уже догадались, тамошний шаман будет являться обладателем четвертой руны. А знак для использования руны будет находиться на экране юго-западнее этого поселения. Миссия завершена, а 500 тысяч золотых теперь ваши.

Мятежная крепость

Лорд Гейрак взбунтовался, перебиле все его войско, чтобы поддаться маго. Эта одна из немногих миссий, где герои положены союзники: воин, арбалетчик, конник и маг. Все они довольно слабы и реально используются в качестве живого щита перед героями. Тем более что смерть одного или всех союзников не повлечет провала задания. Хотя, с другой стороны, третий маг в команде своим лечением увеличит шансы ваших бойцов.

Итак, следуйте по дороге на юг, перейдите мост и остановитесь на перекрестке, охраняемом одним вражеским рыцарем. В сущности,

чтобы завершить этап, вам надо направиться по дороге на восток, к базе мятежного лорда. Но перед этим рекомендуем прогуляться по карте. Дорога на запад (от перекрестка) приведет к деревне с неприятельским отрядом из двух магов, двух рыцарей и нескольких пеших воинов и арбалетчиков.

По дороге на юг от этого же перекрестка вы дойдете до отряда, состоящего из пяти магов. От них советуем напиться в юго-восточный угол, где есть небольшой вражеский отряд, и затем на север, к кладбищу с охраной в виде скелетов, их мага и зомби. По узенькой полоске земли между скалами и рекой можно пройти в северо-восточный угол к пещере дракона, где встретитесь с ее зеленым хозяином. Как почувствуете, что осматрели все интересные места, сверните на перекрестке и идите на восток. Вам предстоит провести три битвы, одна страшнее другой. Вначале вам предложат уничтожить отряд из пяти воинов, конника, мага и пары стрелков. Маг будет один, поэтому сражение окажется относительно легким. Старайтесь только, чтобы воин не уходил слишком далеко от лечащих его магов.

Следующая схватка будет на порядок сложнее: два мага станут создавать дымный туман, а катапульта начнет всех обстреливать. Прорваться к магам, наверное, не получится из-за активности шестерых рыцарей. Постарайтесь ввести в бой одного или двух бойцов с магической защитой от сферы воды, дождитесь, пока враги окружат их, а затем отступайте к стоящим сзади магам.

Если применить такую тактику, то рыцари ослабнут, что даст вам шанс перебить их без особых потерь среди ваших союзников. Есть смысл тут же попытаться прорваться к катапультам и магам рыцарем. Главное — следите, чтобы на магов не попал дымный туман! Иначе они станут почти бесполезны: будут лечить только себя, если останутся в тумане, или погибнут, если все вместе побегут из него.

У магического Источника знака будет обороняться последний отряд защитников крепости. Три лучника, три рыцаря, конник и два волшебника, насыщающих дымное облако. Снова постарайтесь выманить вражеских воинов в туман, а затем равнять на магов.

Как только последний из защитников крепости падет, празднуйте победу.

Как покончите с играми, поставьте у леса обоих магов и проведите на север (т е через деревья) воина. Маги окажутся в безопасности, так как людоеды из за своего роста не смогут проникнуть через деревья, а воина будут постоянно лечить. Повторите операцию с третьей тройкой овраг на севере. К сожалению, четвертую пару в северо-западном углу надо будет вынести с моста, так как лес, ведущий к ней, непроходим.

Вернитесь к повелительнице белок, затем посетите заложников и вернитесь в деревню. Этап завершится победой, а 100 тысяч монет осадят в карманах героев.

Пески Большого Жука

На самом деле, карта нарисована так хитро, что если открыть ее почти полностью, то легко увидеть изображение гигантского жука. Цель этапа — убить местного шамана и забрать его звезду. Живет шаман ровнехонько в центре карты в окружении своих сородичей.

Если попытаетесь пройти в центр прямо с точки старта, то неминуемо подеретесь с очень большим кланом фиолетовых троллей. Развитие герои их легко уложат, извлекая стратегическую выгоду из их медлительности, и воспользуются случаем, чтобы развить навык астрала с помощью «вампиризма», иначе надо будет идти в обход, вдоль северного края карты, а затем заходить к шаману с востока. Навалится куча орков, поэтому заранее поставьте одного из колдун на автоматический «огненный шар». Другой пусть подлечивает воина.

Шаман на всю карту один, поэтому не заметить этого уродца очень сложно. После битвы с орками вы легко достанете из мешочка его звезду. Крутые герои могут также поразвлекаться с четырьмя синими ограми в юго-западном углу, но это не обязательно. Ведь вы уже победили!

Каменная паутина

Некромансеры прочно обосновались в пустынях орков, и их отсюда надо выбить. Как и в предыдущей миссии, на полностью открытой мини-карте отчетливо виден своеобразный рисунок. Правда, на сей раз это не жук, а паутина.

Задача — попасть в центр этой паутины, чему мешают заросли паучьи, перегородившие почти все

проходы. Стартовав, ступайте по желтому пути в юго-восточный угол, к деревне хилых голинов. Оттуда поверните на запад и беспрепятственно дойдите до орчьего поселения, возглавляемого шаманом.

Потом шагайте на север, по пути разберитесь с тучей летучих мышей, внезапно вылетающих из леса палым на востоке. В северо-западном углу живут три синих огра. От них направляйтесь на юго-восток, к паукам. А теперь перед вами две дороги: на север к троллям или в центр карты, к некромансерам. Вам противостоят три темных колдуна и множество зомби, поэтому ведите на них воина, защищенного от всех возможных сфер магии, и постоянно подлечивайте его обоими магами. Как вариант, можно заранее или во время боя применить заклинания огненного вала и ядовитого облака, благо драться герои будут в узком горном проходе.

Осталось еще маленькое дело — забрать лежащий в круге костров, что в центре карты, мешок с метеоритными полными наручниками, которые хороши не только из-за их материала, но и по магии. +5 к брони.

Королевский приказ

Некромансеры в очередной раз заставляют вас ввязаться за оружие. На этот раз на их стороне, против друидов. От точки старта направляйтесь по дороге на запад, где у моста состоится разговор с друидкой. От моста пройдите экран на северо-запад. От вас потребуют помочь рыцарям уничтожить лесное поселение.

Не соглашайтесь на эту просьбу, а идите к западному краю карты

и вдоль него шагайте на север. Убейте в углу нескольких зеленых лесных духов и, придерживаясь северной кромки карты, перебирайтесь в северо-восточный угол, на остров друидов. Зачем такие хитрые маневры с обходом большей части леса? Чтобы не попасться на глаза множеству ящеров, волков и парочке фиолетовых драконов. Сражаться с драконом в лесу сложнее, чем в пустыне или в чистом поле, так как труднее управлять вашим отрядом.

Пока герои добирались до острова, все рыцари полетели в лесах. Соберите потом их мешочки. Если захотите сами драться с лесными обитателями.



У острова в северо-восточном углу карты ликвидируйте дракона и посмотрите на нападение некромансера на друидов. Пора пройти с большого острова на маленький остров в самом углу, где стоит гигантское дерево. Стоящий рядом друид заверит в миролюбии лесных жителей, значит, во всем виноваты некромансеры.

Вернитесь к месту, откуда вы стартовали в этой миссии. Подойдите к некромансеру воином с защитой от магии, а волшебников поставьте немного поодаль. После непродолжительного, но оживленного разговора около темного мага появится его собратья вместе со скелетами. Постарайтесь тут же отвести воина поближе к магам и с помощью заклинаний огненного вала разберитесь с лучниками и колдунами. Второй ваш маг должен лечить воина, принимающего основной удар на себя. С усмирением нежить задание станет выполненным, но никто не мешает сойти в юго-восточный угол, в гости к трем синим ограм.



Ученый-орколог

Снова путешествия по пескам и оказание услуг различным колдунам. На этот раз в помощи нуждается маг, изучающий поведение и быт орков. Для этого он и перебрался поближе к их пустыне.

Сразу приблизьтесь на север, перебейте по пути сороконожек и трех фиолетовых оргов. В северо-западном углу обнаружите орочье поселение, причем неплохо укрепленное. Можете миновать его стороной, но в любом случае дойдите до середины северной кромки карты и шагайте через горный проход на юге, в гости к шаману и его охране из почти дюжины орков.

Хорошо примените заклятия массового поражения типа швыряния (автоматически) огненных шаров, но можно обойтись и усиленным лечением воина, так как шаман сам не прочь покидать заклания, бьющие по площадям. Порадовавшись победе, подберите мешочек шамана с зельем из кактуса и направляйте героев в центр карты.

Оттуда идите на юг, к горной местности с обитателями-троллями. Они стоят очень разрозненно — перебейте их поодиночке. Пройдите немного на восток, чтобы увидеть проход в горах. Потролите пройти по нему, потому что есть шанс, что орколог уже атакован черепаками. Если это так, то помогите ученому отбиться и передайте ему налиток шамана. Вас ждет окончание этапа и поток денег в миллион золотых.

Могила Великого Воина

Эльф просит не дать nekromanserу поднять тело великого героя древности, которые хотят использовать его таланты в своих темных делах.

Прохождение этапа весьма стандартно: просто идите вперед по дороге, и она приведет почти к воротам кладбища. Впрочем, попробуйте еще сходить в северо-западный угол, к местным гарпиям, или найти пещеру серого дракона немного южнее центра карты.

Вот вы по дороге прошли в юго-восточную часть карты. Как увидите разветвление, поверните на север и упорно идите вперед, пока не встретите нежить. Вам нужно аккуратно перебить всех зомби и скелетов, не потревожив трех nekromansеров в глубине кладбища. Займитесь ими, как только уложите остальных противников. Обязательно возьмите мешочек у могилы героя — внутри него лежит кристаллическая полная кираса с магией +5 к силе. Ради такой вещицы можно было и попутешествовать.

Бешенство

Стартовав, загляните в юго-западный угол, чтобы поохотиться на фиолетовых оргов. Затем вернитесь на дорогу и идите по ней на восток. У моста вас ждет друидка, которая попросит разобраться, почему лесные звери вдруг стали бешеными.

Займите удобные позиции на мосту и выманивайте к нему троллей. Постарайтесь, чтобы эти твари были вне радиуса лечения друидки, а то она их почему-то исцеляет. Перейдите мост и идите по побережью реки в северо-западную часть этапа. По пути ликвидировать черепахи и поджарьте огненными шарами зверей, живущих на другом берегу.

Как только черепахи на нашем берегу кончатся, вскоре со стороны леса на востоке прилетит дракон. Пройдите вперед и уничтожьте трех скелетов, а затем и nekromansера. Огненными шарами уничтожьте и скелетов на другом берегу. Пройдите еще вперед для боя с оставшимися колдунами. Вылечите друидку, и если все войска нежить уже уничтожены, то миссия увенчается успехом.

Королевская охота

С королем надо поговорить, но вот встретиться с ним очень сложно. Единственный ваш шанс — добраться до охотничьего домика короля.

Пути у вас два — в горный проход на юге или в такой же проход на севере. Советую идти на юг: противниками там будут создания медлительные черепахи и тролли, а значит, они не смогут воспользоваться

своим численным преимуществом и быстро окружить героев. Выбравшие же проход на севере будут сначала сражаться с лесной мелочью: осами, белками и волками, но потом им предложат уложить приличное количество фиолетовых оргов. Оргов, каждый удар которых в среднем вышибает по сто жизней. Попробуйте заклинание «град» — практика показала, что помогает.

Независимо от пути, избранного вами, вы найдете дорогу, ведущую в центр карты, а охранять ее будут два серых дракона. Уничтожьте их «градом», желательно — поодиночке.

Доберитесь до центра карты, там станете свидетелями ожесточенного сражения «Наша» должны победить и без особой помощи с вашей стороны (не забывая магией дружественных героев!), и зомби-король будет повержен. Собирайте с поля боя все мешочки массы мифрических вещей, кристаллический комплект и артефактный щит из драконьей кожи с магией +5 к силе.

Тайна Амулета

Сразу убирайте с автоматического применения атакующие заклинания с радиусом действия, иначе в горячке боя случайно заденете мирных крестьян. Поставьте axes героев вокруг старости деревни и, когда придет зомби, защищайте только старость — гибель остальных не явится провалом миссии.

До появления зомби постарайтесь магически вызвать побольше существ. Только пусть это будут белки или сороконожки, а не черепахи с массовой кислотной атакой. Пусть пара зверьков уложит зомби, пришедшего с севера, а остальные призванные союзники пусть атакуют двух лучников с востока до того, как те начнут обстреливать старость.

Войн тем временем отправится немного на север от защищаемого лица и устроит бой с пехотинцами зомби. Главное — не дать им провалиться к старости. Уф-ф, атака на деревню отбита, а значит, можно выяснять причину странного поведения нежить.

От деревни пройдите экран на северо-запад и поговорите с колдуном у Башни. Найдите дракона, вернувшись к старости и пройдя от него на восток, к горному проходу. Ликвидируйте троллей и подойдите поближе к дракону. Возвращаясь к колдуну и резко атакуйте его,



выпадет отличный посох и загадочный амулет

От деревни направляйтесь на северо-восток, к кладбищу с зомби. Среди противников не будет ни одного колдуна, поэтому битва окажется несложной. От кладбища пройдите еще на северо-восток, к горному проходу с охотней из трех фиолетовых огров. Вскоре в северо-восточном углу найдете еще одно кладбище с беспокойными мертвяками. Силы скопились тут немалые. 20–25 зомби и три скелета-мага. Прямой и бесхитростной атакой вряд ли можно будет что-либо решить. Лучше сделайте так: отведите героев назад, а к врагам направьте одного мага с заклинаниями «телепорт» и «огненный вал/шар» (у мощных зомби почти полная защита от сферы воды и небольшая сопротивляемость в сфере земли).

Пожгли врагов немножко, и тут же отскочили с помощью «телепорта» куда-нибудь подальше. Повторите несколько раз, и результаты не замедлят сказаться. После битвы поговорите с духом в глубине кладбища, и он исчезнет вместе с загадочным амулетом. Кстати, у вас есть возможность вообще не драться с зомби, а прорваться именно к духу (потеряете сотен шесть жизней) и тут же шелкнуть на «Победу». Иначе война просто смутит.

Но последний вариант нежелателен. Еще осталось найти два суперартефакта, кристаллический меч и золотой браслет. Сначала отправляйтесь за браслетом, вернитесь к деревне и от нее идите точно на север. Готовьтесь к битве с четьрьмя гарпиями и четырьмя зомби. Но если зомби уже не пред-

сталяют угрозы, то гарпий победить не просто — огненные шары воин в качестве пушечного мяса и еще раз огненные шары. Характеристики золотого браслета: магия +1 к обзору и 200 % к регенерации маны.

Потом идите в северо-западный угол, а по дороге разберитесь с тремя гарпиями. На кладбище живут скелетные воины и маги, причем не в очень больших количествах. В мешочке же, что в самом углу, лежит длинный кристаллический меч с дополнительным уроном огнем 30–60 единиц. Ну, а теперь — победа!

Оракул

Обязательно возьмитесь за эту миссию, она поможет лучше развить ваших героев в преддверии финальной битвы. Да и два секретных артефакта по 9 миллионов каждый получите. Только проверьте, чтобы маг обязательно знал заклинание «телепорт».

В миссии сразу отправляйтесь на юго-запад, чтобы заметить одну ную ведьму. Она расскажет о шамане, способном поговорить с оракулом. Ступайте в центр карты, а оттуда прямо на юг, к озеру. От этого озера пройдите к другому, что на юго-востоке. Тут и будет жить старый шаман. Он попросит найти два квестовых предмета: говядину людоеда и камень с рудников.

Вернитесь в центр этапа и идите пару экранов на запад, а затем на север. Уничтожьте гарпий и пойдите поближе к рудникам, чтобы герой достал нужный камень. От рудников идите на юго-восток и запомните расположение горки с двенадцатью переключателями. Вскоре вы доберетесь до трех фио-

летовых огров. Убейте их, чтобы взять трофей в виде головы людоеда. Отнесите камень и голову ога шаману, и он пойдет к оракулу. Следуйте за ним, но осторожно. В восточной части карты живут скелеты-маги, воины и немного зомби. Не волнуйтесь, шамана они не тронут, но ваших героев мочит. Советую позвать побольше зверей, а затем наравить их на нежить. Помогите союзникам, и вы победите. Пройдите еще на восток, к голове оракулу. Шаман покапает немного и выдаст серию умных истин про двойную победу мага Скракана над Урдом.



Суперсекрет: вроде бы и победа, но осталось еще добыть два секретных артефакта. Вернитесь к горке с двенадцатью переключателями, что в западной части карты. Вам нужно, чтобы были нажаты только четыре из них (нажатым считается тот переключатель, у которого 0 жизней). Давайте обозначим переключатель в северо-восточном углу числом 1 и пронумеруем остальные переключатели, двигаясь по часовой стрелке. Тогда нужно нажать переключатель в юго-восточном углу (4), в юго-западном (7), а еще нажать переключатели номер 11 и 12. Но тут есть маленькая хитрость: переключатель 4 не откликнется на щелканье по нему мышкой, придется кинуть прямо в него огненный шар. Смысл понаятен: огонь уберет жизни переключателя до 0, а значит, он «срабатывает».

На горке внутри круга переключателей появился мешок. Телепортируйтесь прямо к нему, и эльфийская метеоритная кольчуга с +10 к духу станет вашей.

Второй секрет найти легче: нажимайте на переключатель в северо-





западном углу и на другой переключатель – в юго-восточном. Теперь ровно в центре карты, в углублении скалы, появится мешочек Телепортируйтесь к нему, и найдите эльфийский лук из волшебного дерева с магией +100 к атаке и +50 (I) к урону

Последняя битва

Тактика маги автоматически стараются «окаменить» противников, пока их атакуют конники или наемники. Герой-воин в это время активно охотится на вражеских колдунов.

Рыцари и друиды выслали свои отряды для штурма башни Рахл-Язес, оплота главы гильдии некромансеров – мага Урда. Миссия финальная, поэтому вполне можно взять в этап всех наемников и закупиться магическими предметами и книжками с заклинаниями. Особо постарайтесь найти в результате многократного посещения лавок вещи, привлекающие воину значение силы. Хотя и полторы тысячи жизней, что есть у Иггеза, должно хватить для боя с Урдом.

биться наибольшего количества выживших союзников. В любом случае маги (как рыцарские, так и друидские) более ценны, чем конники и пехотинцы.

Итак, идите вперед по дорожке, пока на развилке не встретите отряд скелетов с двумя магами. Забив их, не сворачивайте по пути на север, а продолжайте следовать по основной дороге. Снова пара скелетов и маг, и путь свободен. Как увидите небольшую дорожку к скелету на юге, можете его обойти. Помимо мышек там живет действительно крутой скелет, справиться с которым можно лишь при помощи заклинания «окаменение».

Снова летучие мышки, и вскоре появится мост через реку. Охраняется он первоначально скелетами-воинами, но с началом сражения с другой стороны моста подойдут еще два мага и лучники. Можете сыграть на опережение и быстро перевести Иггеза через мост, чему окаменевшие пехотинцы вряд ли помешают.

Идите вдоль горной гряды на восток, к лагерю шести некромансеров. Поддержки из воинов у них нет, поэтому громите их быстрой атакой. От лагеря идите по направлению к северо-восточному углу карты. И снова мост, и снова много скелетов. Заранее набросьте на самого мощного героя-воина все четыре заклинания защиты от магических сфер и аккуратно подведите его к противнику. Маги должны стоять немного вдалеке, но в то же время достаточно близко, чтобы летить бойца.

Очистив мост (допустимы потери в войсках среди наемников и союзников), немного подаетесь вперед и поставьте магов на мосту,

а воином продвигаетесь вглубь острова. Выманите поближе к мосту скелетов и там уничтожьте их всех. Полностью вычлесте войну и добегите до двух катапульт на востоке, чтобы уничтожить их. Постарайтесь перебить лучников – даже не воином, а огненными шарами.

Остался сам Урд с охраной из нескольких скелетов-магов. Воином убейте именно магов и добейте всю охрану Урда. Великий маг должен остаться один, без всякого прикрытия. Отлично! Поставьте волшебников чуть поодаль от Урда и нападайте на него героем воином с наилучшим ударом. Урд бьется волнами из посоха, но три лечащих мага будут своевременно и полностью восстанавливать жизненные силы бойца. К «окаменению» Урд полностью безразличен. Побейте Босса пару минут (у того несколько тысяч жизней), и победа будет ваша.

Смотрите финальный мультфильм, но знайте, что их в игре два, и какой вам покажет, зависит от того, кто победил в схватке в начале миссии – рыцари или друиды.

Эти миссии даются в зависимости от выбранного главного героя.

Закладованные воины (воин, лучница)

Некромансеры тренируют особый род войск – бойцов с сильными сопротивлением к магии. Конечно же, герои такое безобразие не потерпят и пойдут наводить порядок. Хорошая тактика такова: оба воина будут сражаться на мосту (на нем

Стало быть, друиды сцепились с рыцарями, а вы срочно уведите ваш отряд в уголок, подальше от заклинания «град». Можете не вмешиваться в ход боя, а ждать, пока одна из сторон не уничтожит своих противников. После чего победитель с удовольствием присоединится к героям.

На моей практике бывали случаи, когда из всей кучи малой выживал лишь один рыцарь, а бывало, что ко мне присоединялись семь друидов – результаты битвы заранее не определены, и может произойти все что угодно. Но, конечно же, можно несколько раз начинать миссию заново, чтобы до-





умещается ровно два человека), а маг за-стывает исполнит лечебную функцию.

Сначала отряд пройдет на север, к мосту у сохранившейся из двух вилок. Пройдите через мост на центральный остров: с него можно пойти в три различных области. Сначала ступайте на север, где будете сражаться на острове средних размеров. Вернитесь в центр и идите на восток, чтобы подавить все сопротивление на двух крупных островах.

Осталось еще три острова, на которые попадете с центрального острова, перейдя через западный мост. Как только все заколдованные воины будут нейтрализованы, миссия завершится.

Боевые маги (маг, волшебница)

Если уж братья за эту миссию, то только из-за желания развить героя. Противники не оставят после себя ничего, кроме дешевых посохов, а значит, финансовых выгод от задания не ждите.

Все боевые маги обладают приличной физической защитой, то есть они хоть и не являются неуязвимыми для холодного оружия, но все равно убить их несколько сложно. Остается другой путь — атаковать волшебство, навыки в котором вы и будете повышать. Плюс обязательно докупите и выучите все заклинания защиты от четырех магических сфер. Хорошая тактика: на война кладутся заклинания защиты от сфер и он идет прямо на магов. Те начинают его бить, пока ваши колдуньи сами испепеляют или отравляют противников.

Уложите трех зомби и пройдите пару экранов на север. Отсюда нужно отправиться в юго-западную часть карты, где все маги любят «каменное проклятие». Следовательно, примените защиту от сфер земли. Как насчитаете с десяток трупов боевых колдунов, переходите в юго-восточную четверть уровня. Местные маги очень любят пускать ядовитый туман, поэтому воспользуйтесь заклинанием защиты от магии воды.

Как откроете эту нижнюю часть карты, наступит пора переходить на север. Попадете туда с помощью горного прохода в центре карты. Будьте аккуратны: зомби не опасны, а вот головы божьих — очень. Пройдите мимо восточной головы темноты, по крайней мере, не смертельна. Повторяем процедуру уничтожения магов: те, что в северо-восточной части карты, обожа-

ют молнии, а в северо-западной — огненный вал. Следовательно, уничтожайте боевых магов заклинаниями не из их любимых сфер, чтобы не мешала их волшебная сопротивляемость.

Миссия завершится с ликвидацией последнего боевого мага, то есть тогда, когда количество посохов в сумке героя переревалит за добрых четыре десятка.

МИССИИ ПО ПОИСКУ ИСТОЧНИКА МАГИИ

Минге-шаман (воин)

Ваш главный герой-боец вместе с соратниками должен найти орочьего шамана, с которым надо серьезно поговорить. В этой миссии три похожих друг на друга шамана, но нужный живет в северо-восточной части карты, у входа в пещеру. Перебейте всех его соратников, и тот взмолился о пощаде. Знает зверюга, что воин — существо доброе и взамен за кое-какие сведения может даже отказаться от одного мешочка. Оказывается, вам сумеет помочь орочий оракул.

Можете воспользоваться упущенную выгоду, заваляв четырех оргов в юго-восточном углу и перебив население двух орочьих деревень на юге от Минге-шамана.

Текел знает!

О том, что нужно знать об Источнике магии, вам поведают оракул Текел. Находится он в пустыне, где вы его и будете искать. Итак, идите, по пути ликвидируя грех орков и всякую мелочь. Сороконожки особого вреда не причиняют, но будут встречаться довольно часто, когда вы направитесь в юго-западный угол.

Оттуда идите на север. Вас ждет десяток орков во главе с грозным синим оргом. Ваши два воина вполне могут справиться со всеми противниками, если их будет лечить Дайна. Сейчас ступайте в северо-западный угол к двум драконом у каменной головы. Это и есть оракул — вы победили!

Старый воин (лучница)

Лучница решил поискать старого воина. Идите по дороге с востока на запад, по ходу найдете людскую деревню. Встречает вас сын воина. По его словам, подлый староста повелевает девушкой с помощью некроромансерского амулета. Надо помочь паренку. Подойдите к старосте Иглезом, и станете свидетелями важного разгово-

ра. Староста все-таки поймет, что он управляет девушкой, а в то же время его действиями управляют темные маги (они живут на юго-западе от центра карты). Естественно, староста согласится выполнить требования Иглеза. Снова подойдите к сыну воина, и он посоветует отправиться на поиски сказочника.

Сказочник

Как заявил староста деревни, ваш отряд должен перебить всех волков, нападающих на мирных овец. Приступайте к работе в северо-восточном углу: убейте пару хищников, а затем атакуйте волков, которые живут в юго-западной части карты.

Волков там будет штук пять-шесть. Они любят куколяться, поэтому активнее применяйте заклинания с большим радиусом действия, а воины пусть их добивают. Уверены, что уничтожили всех волков? Возвращайтесь в деревню, и получите очень интересную информацию.



Дух мага (маг)

Маг решает найти дух великого некроромансера и получить от него информацию по Источнику магии. Начинаете вы в северо-восточном углу карты. Идите по дороге точно на юг, пока не увидите клад бычьего. Поговорите с местным некроромансером, а затем с его «добрым» коллегой в восточной части кладбища. Шагайте в юго-западный угол, отбейтесь от отряда скелетов и одного мага, и попадете на кладбище номер два.

Оттуда направляйтесь на северо-восток. Перебейте скелетов с двумя личами во главе и медлечливо шагайте пол экрана на север. Включите героям невидимость (заклятие есть у некроромансера) и

пройдите мимо охранников зомби в широком горном проходе. Поднять духа не удастся, поэтому придется вернуться на кладбище по мер двя за другом «доброго» некромансера. Снимитесь к мюгиле мага, тут же включите невидимость и отбегите на восток. Появится отряд скелетов и некромансеров, которые не должны вас увидеть. Все! Подходите к мюгиле мага, и миссия завершится.

Библиотека

Карта маленькая и достаточно легкая. Ступайте в юго-западную часть этапа, там найдите библиотеку. Он поручит отыскать свиток для коллекции в обмен на ценную информацию. Что же, идите в северо-восточный угол, где увидите охраняемый скелетами склеп.

После его автоматического посещения вернитесь к библиотекарю. Так у вас появится информация для непосредственной отправки к Источнику магии.

Опасный лес (волшебница)

Волшебница знает, что в одном из лесов можно найти помощь. Лес очень опасен в основном из-за огромного количества гуляющих по нему ящеров. Поэтому всегда идите в боевой готовности и сомкнутым строем. Ступайте на северо-восток, перейдите через мост, и попадете на остров друидов. Если пройти отсюда через лес на востоке, то у края карты найдете еще один остров с друидами. Вам дадут задание – перебить охотников-разбойников, мешающих лесному народу. Их лагерь находится в юго-восточном углу и состоит из примерно равного количества магов, лучников и воинов. Попробуйте кинуть на врагов ядовитый туман или попробовать на них всю мощь волшебного града. После этого нападите на ослабевший отряд и в первую очередь убивайте выживших волшебников. Вы победили, но друиды дают еще одно задание. От деятельности разбойников озверели людоеды, которые раньше собирали необходимые друидам травы. Нужно их перебить, а находятся они в северо-западной части карты, но на восточном берегу реки. Вот теперь вы действительно победили и узнали о некоем болотном маге.

Болотный маг

Волшебнице стало известно, что ей может помочь болотный маг, который кое-что знает об Источнике магии. Найдите вы его бы стро, как только доберетесь в лагерь приключенцев в юго-западном углу. Некромансер заявит, что он именно тот, кто вам нужен, и попросит перебить друидских зверей в северо-западном углу.

Если перебьете их, то колун будет явно доволен вашей глупостью, из-за которой вы приехали его за болотного мага. Поэтому не убивайте зверей, а идите через болота в северо-восточный угол, где живет друид. Он попросит перебить приключенцев и даст в помощь зверей (если уже их убили, то придется действовать без союзников). Вернитесь с победой к друиду, и вам откроет секрет Источника.

Источник магии (для всех героев)

У всех героев будет одна и та же карта с этой миссией, но проходить ее вы будете по-разному. Однако всем героям придется закливание «града» в борьбе против серых драконов.

Итак, возьмите у некромансера его книгу с «невидимостью» (у мага), «огненной стеной» (у воина и волшебницы), «каменной стеной» (у лучницы) и «звучите ее Дайной». Перебейте летучих мышек на острове и включите два переклочателя. Зайдите в телепортер всеми героями, и попадете на остров. Видите четырех зверюшек? Они олицетворяют четыре магические стихии: дракон на западе – воздух, черепаха на юге – вода, гарпия на севере – огонь, а тролль на востоке – земля. Маг идет на запад, волшебница – на юг, лучница – на восток, а воин – на север.

Тут появляется особая загадка, ее надо решить с помощью конкретного заклинания, которое вам было дано в начале миссии. У вас уже есть подсказка из предыдущей миссии, поэтому читайте решение загадки, потому если уже попробовали, но никак не можете ее решить.

Ответы маг делает невидимыми дракона и гарпию, волшебница разгоняет туман с помощью огненной стены, лучница ставит каменную стену, чтобы на земле получилась буква «н», а воин ставит огненные стены на выделенную черным цветом землю. После решения загадки откроется телепортер и ответит вас к Источнику магии. Тот даст один супермощный предмет, причем каждый главный герой получит свои именитый подарок. Воину дадут артефакт, привлекающий силу, лучнице – ловкость, волшебнице – дух, а магу – разум. Артефакт ускорит восстановление маны или жизней. Войдите обратно в телепортер и подойдите к краю экрана. Победа!

WWW.AKELLA.COM

МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ
ИЗДАТЕЛЬСТВО
"АКЕЛЛА"



ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК

Оригинальный игрок, он решает принять участие
в розыгрыше...

только поиграете в бильярд

Вперед! Вас ждут:
- Чумовой сюжет;
- Только свежие козимиры;
- Эротические сцены и...
(Впервые в кино!);
- Великолепная комика;
- Оригинальные 14-16...
- Для лиц не младше 18 лет.

Магазины фирм

ул. Соловья, д. 29 к. 1
ул. Соловья, д. 12 к. 12

Болжас
Каш. ул. Соловья, д. 12 к. 12
ул. Соловья, д. 29 к. 1
ул. Соловья, д. 12 к. 12

ООО «Ларты» тел. 291-79-24 108-47-77
ООО «Ларты» тел. 311-83-12

ул. Соловья, д. 12 к. 12, Т. 12
Пр. кт. Маркс, д. 12 к. 12
тел. 12-12-12

ул. Соловья, д. 12 к. 12
тел. 12-12-12

ул. Соловья, д. 12 к. 12
тел. 3442, 34-42-58 34-35-76

«Компакт-сервис»
тел. (3512) 37-14-52

Магазины компьютерных игр
Тел. 4212) 39-25-85

тел. (6202) 23-79-46
тел. 4242 17-26-16

Весь российский ассортимент
CD ROM и Video CD,
Самые низкие цены
Выгодные условия для дилеров
Доставка в регионы

Наш адрес: 119146, Москва
ул. 2-я Сруженская, д. 1
тел. 712 40 9 12 23

ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК

РАЗРАБОТЧИК	Gershwin Research Group
ИЗДАТЕЛЬ	«Акелла»
ВЫХОД	март 1999 г.
ЖАНР	бильярд с элементами квеста
ТРЕБОВАНИЯ	P-133 16 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★
ИГРОВАЯ СЛОЖНОСТЬ	★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.9 Для всех поклонников русского бильярда и смешных квестов

ЗАВЯЗКА

Все начинается с того, как профессиональный игрок по имени Артур, путешествуя по стране (по России, конечно), встретил один небольшой городишко, на въезде в который гордо красовался указатель: «Добро пожаловать в Козьольск — столицу мирового бильярда». Артур воспринимает это как вызов его профессиональным навыкам и отправляется покорять игорный мир Козьольска.

Провинциальный игрок» создан российским коллективом «Gershwin Research Group». Это игра в бильярд, к которой добавлено большое количество персонажей, диалогов и веселых ситуаций, приятно разнообразивших игровой процесс. Все это сделано с юмором, так что скучать за игрой не придется даже тем, кто не очень любит бильярд настоящий. Тем не менее, на первом плане в игре, конечно же, сам бильярд, а все остальное происходит в перерывах между многочисленными партиями.

стве подготовки к турниру портье предлагает ему покрыть несколько любительских клубов, где тот сможет вдоволь потренироваться и сколотить необходимые капиталы.

Вся игра построена следующим образом. Портье дает вам наводку на клуб, вы отправляетесь туда и выбираете себе партнера по игре, обыграв несколько человек, возвращаетесь обратно в отель, где вас поджидает еще пара адресов. Всего в игре пять таких клубов, и их вполне достаточно для того, чтобы набрать 500 долларов. После того как соберете требуемую сумму, отправляетесь в клуб «Золотой Козель», где проходят сами соревнования. Это кратко. Но на самом деле все происходит не так быстро и куда интереснее. Перед тем как остановиться на этом поподробнее, опишу процесс игры на бильярде.

РАЗНООБРАЗИЕ ИГРЫ В БИЛЬЯРД

В Козьольске играют в три раз новидности бильярда: американку, снукер и карамболь. Правила каждой из игр исправно появляются на экране при нажатии F1.

Американка — самая простая игра из всех на стол выставляется 16 шаров одного цвета, 15 из них ставится в пирамиду, а шестнадцатый является битком (т.е. шаром, по которому производится удар). После первого удара битком может стать любой другой шар. Цель игры — набрать 8 очков, загоняя шары в лузы и, по возможности, избегая штраффов. Штрафы назначаются, если биток при первом ударе попал в лузу или не коснулся других шаров либо если в процессе игры биток после удара ни разу не коснулся других шаров. В обоих случаях проигравшемуся игроку записывается -1 очко. Поскольку шары все одного цвета, то забивать их можно в любой очереднос-

ти и любым количеством — это сильно облегчает игру и одновременно делает ее менее интересной.

Снукер — более сложная разновидность бильярда: здесь игра идет 22 шарами, из которых 15 красных и по одному белому, желтому, зеленому, коричневому, синему, розовому и черному битком на всем протяжении игры является белый шар. Цель игры остается все той же, что и в американке: набрать большее количество очков, но правила здесь сложнее. Игра разыгрывается в три этапа: на первом этапе первый удар производится по одному из красных шаров и игрок старается загнать его в лузу. Если он промахивается и первое касание битка происходит не по красному шару или в лузу попал не красный шар, ему начисляются штрафные очки, которые прибавляются к очкам соперника. Если игрок не сумел загнать красный шар в лузу, ход переходит к его противнику и все повторяется. Если удар первого игрока был удачен и красный шар попал в лузу, то число его очков увеличивается на единицу за каждый сыгранный в лузу красный шар, и следующие мишенью для удара будет уже любой из цветных шаров (кроме красных). В этом случае белый шар должен коснуться первым одного из этих шаров. Если цветной шар попал в лузу, игроку начисляются очки в зависимости от достояния этого шара: за желтый присваивают 2 очка, за зеленый — 3 очка, за коричневый — 4 очка, за синий — 5 очков, за розовый — 6 очков и за черный — 7 очков. Если игрок ошибается и биток первый раз касается красного шара, его противнику начисляется одно очко. Если все в порядке и биток коснулся цветного шара и загнал его в лузу, то следующий он должен забить опять красный шар, и так до тех пор, пока игрок не промахнется или не будет оштрафован.

Прибыл в город, наш герой останавливается в местной гостинице, где узнает, что ежегодно в Козьольске проводится открытый турнир по бильярду с розыгрышем очень крупной суммы. Но для участия в турнире необходимо заплатить взнос в размере пятистол долларов. К сожалению, у Артура не оказывается такой суммы, и в каче-

ван. Тогда ход передается его противнику и все начинается опять с красного шара.

Штрафные очки в игре начисляются в следующих случаях: если вместо красного шара в лузу попал цветной, то число штрафных очков соответствует ценности этого шара (например, для розового это «6 очков»), если биток не попал ни по одному из шаров или попал в лузу, это оценивается в «4 очка», если вместо цветного шара в лузу заштан красным, то игрок штрафуются на одно очко, если вместо цветного шара биток попал по красному, то это соответствует одному штрафному очку, если вместо красного шара биток попал по цветному, то он штрафуются на число очков, равное достоинству этого шара.

Первый этап игры продолжается до тех пор, пока на столе не останется ни одного красного шара (при попадании в лузу красные шары изымаются из игры, а цветные выставляются обратно на стол). Второй этап. В этой части игры участвуют все шары, кроме красных, и игрокам необходимо забивать их все в порядке возрастания ценности, т. е. сначала желтый, потом зеленый и т. п. Штрафы налагаются по описанной выше схеме битоком (т. е. белым шаром) должны первым коснуться разыгрываемого шара, белый шар не должен попадать в лузу, а также игроки не должны нарушать порядок забивания шаров в лузу — нарушение этих правил карается штрафом. Шары, положенные в лузу, на стол уже не выставляются, и игра продолжается до тех пор, пока на столе не окажется лишь один белый шар. Исключения составляют те случаи, когда шар был забит не в свою очередь

После этого начинается третий этап на стол выставляются только белый и черные шары и игроки должны сыграть черным шаром. Если по окончании этого этапа у соперников оказывается равное количество очков, третий этап повторяется.

Третья разновидность бильяра — **карамболь**. Она отличается от двух предыдущих тем, что игра ведется на столе без луз. В игре участвуют всего три шара: белый, красный и желтый. Каждый игрок для получения очка в свою пользу должен выполнить карамболь от одного борта, т. е. задеть битком (для одного игрока это белый шар, а для другого желтый) два других шара, причем перед касанием второго шара биток должен хотя бы один раз отразиться от борта. Ход игрока продолжается до тех пор, пока он не нарушит это условие. Игра ведется до 15 очков. За каждый удачно выполненный удар игроку присваивается одно очко.

Сам процесс игры вы наблюдаете сверху. Это довольно удобно — хорошо контролируется вся поверхность стола и ничто не закрывает вам обзор. Для того чтобы ударить по шару, щелкните на нем **левой кнопкой** мыши, в ответ появится штриховая линия, указывающая приблизительную траекторию движения бита (кстати, если вы выберете шар, который по правилам игры не может играть роль бита, ударить по нему вы не сможете), а также первого шара, которого тот коснется после удара. Повторное нажатие **левой кнопки** мыши производит удар по выбранному шару. **Правая кнопка** мыши отменяет выбор шара. Прицеливаясь, вы можете регулировать силу

предстоящего удара, угол наклона кия и место на поверхности шара, куда будет нанесен удар. Для этого, если шар биток выбран, нажимите **Ctrl** (если не выбран **Tab**) и, удерживая ее (**Tab** держат не надо), в появившемся окошке выберите любую точку на поверхности шара. Угол наклона кия можно установить, щелкнув на зеленую поверхность под изображением шара. А чтобы отрегулировать силу удара, вам нужно щелкнуть **левой кнопкой** мыши на изображении кия и, не отпуская кнопку, продвинуть мышь вперед или назад для ослабления или усиления удара. Все это позволяет выполнить практически любой удар, доступный в настоящей бильярд.

СОБИРАЕМ ДЕНЬГИ

Итак, наш герой приходит в гостиницу и затевает разговор с портье. Да, с пятнадцатью баксами крупной игры не сделаешь, поэтому портье отправит вас сначала



в два самых дешевых клуба «Ан дерграунд» и «Новый Арбат», где вы можете начать разыгрываться. Кстати, во всем Козьольске действует негласное правило: если вас выгонят из какого-либо клуба, то обратно уже не пустят. На первых порах в бильярд вы отправитесь в «Ан дерграунд» — это клуб, где тусуют панки, металлисты и прочие неформалы. Там самые низкие ставки, но главное в том, что хуже игроков в бильярд, чем в этом клубе, вам не сыскать во всем городе. Если вам все же не повезет и вы останетесь совсем без денег, то в любой момент можно посетить местного барыгу-ростовщика и отдать ему под залог кое-что из своих вещей (эти вещи впоследствии можно будет выкупить). Придя в «Ан





дерграунд», первым делом поговорите с барменом, и за несколько долларов он расскажет вам об игроках: кто такие и насколько хорошо играют в бильярд. Некоторые из посетителей клуба вообще играть не умеют, поэтому с ними можно разыграть только партию в кости. После того как вы узнаете расстановку сил, выберите себе

из разряда самых плохих игроков перейдет в разряд вовсе никудышных. Проиграть ему довольно сложно, поэтому считайте, что уже разжились 15 баксами сверх своих пятидесяти. Когда карманы Амико (это его прозвище) опустеют, выберите себе другого партнера. Следующим по классу игроком после него идет Фрида, она играет чуть лучше, и ставка ее чуть выше, Ханк — скинхед со съехавшей крышей — играет еще лучше, но не на много, лучше всех в клубе играет тот панк, что сидит за одним столом с Фридой байкершей. Хотя бармен и отозвался о нем как о хорошем игроке, вы легко сможете его обыграть. Два других посетителя — громила в левом углу экрана и хиппи в правом — в бильярде не играют и согласятся только на партию в кости. Первые даже разговаривать с вами не захотят, а вот хиппи — мужик разговорчивый. Он вам чамекнет про некий закрытый клуб мутантов. После этого диалога подойдите к бармену и спросите об этом клубе, и он пошлет вас к портье гостиницы.

«Это долгий путь. Можно просто подрабать с панком, и вы полдете в участок, а уже оттуда — в клуб мутантов» (Примечание разработчиков.)

Помимо костей и бильярда, в каждом клубе (и в «Анדרграунде» не является исключением) есть игровой автомат. Этот автомат можно сломать (ударить в правый нижний угол ящика) и добыть много долларов. Акт вандализма не пройдет незамеченным, и Артура с позором выкинут из этого клуба. «Впрочем, с автоматом можно раздаться и безнаказанно, если дожидаться момента, когда за стойкой бара не будет бармена» (Примечание разработчиков.)

Вот и все, развлеченный в «Анדרграунде» больше нет, и, если вы перегорели и сыграли со всеми, с кем посчитали нужным, вам здесь делать больше нечего. Теперь отправляйтесь в «Новый Арбат» — это шикарно безвкусный клуб, где собираются так называемые «новые русские». Ставки здесь немного выше, но и играют чуть лучше, чем в «Анדרграунде». В этом клубе все повторяется — подходите к бармену и получаете информацию о каждом присутствующем. Хуже всего играет стильный джентльмен в малиновом пиджаке, расположившийся рядом со стойкой бара. Да, говорить и держать пальцы веером он, конечно, умеет, но вот играть. В разговоре с

вами (а слушать без улыбки просто невозможно) он предложит за пятьдесят баксов провести вас в клуб «Золотой Козель» на соревнование! У него, якобы, там есть свой человек. На это лучше не соглашаться, если вам, конечно, дорог этот полтинник, так как собеседник вас обманет. Но если это уже произошло, не торопитесь лезть к нему разбираться — за доуку и ругань в клубе Артура «вежливо» попросят за дверь. Лучше ответить другому обыграть его подчистую на бильярде и переходите к следующему члену клуба. Дальше можете выбирать, с кем играть с грузин или депутатом. Оба играют плохо, тем не менее, обыграть их сходу вполне реально. Лучше всех в клубе играет бывший партийный работник, а ныне всеми уважаемый банкир (пот, что в очках и подтяжках стоит рядом с телохранильником). В разговоре с ним вы получите в качестве подарка 50 долларов за беседу о давно ушедших годах. Обыграть его в снукер или карамболь на первых порах у меня никак не получалось, и я оставил его в американку. Как вы уже, наверное, заметили, в американку играть и выигрывать гораздо легче, чем в более сложные игры, да и партии длится намного короче. Интереснее, конечно, меньше, но если нужно кому-нибудь быстро обставить и это кто-нибудь играет хорошо, то лучше способа не придумаю. В этом клубе тоже есть посетители, которые играют только в кости. Это телохраниль партаботника и секретарша депутата.

«С последней лучше не играть, она всегда выигрывает» (Ведущий программист GRG ехидно улыбается.) В углу прочно занял свое место игровой автомат, с которым можно проделывать ту же штуку, что и в «Андрграунде».

Когда в вашем кошельке будут лежать плотная пачка банкнот, превышающая сумму в 200 «зеленых», можете появиться в гостиницу и поговорить с портье по поводу клубов. Он вам расскажет о местонахождении еще двух местечек под названиями «Титан» и «Баттерфляй». После этого несколько раз подряд спаливайте его о жизни в городе, и в ответ он сообщит некоторые важные подробности. К примеру, то, что в «Баттерфляй» вас не пустят без галстука, а также про улицу «Красных Фонарей». В Козельске, как и в каждом приличном городе, есть своя улица «Красных Фонарей», где одинокий мужчина... ну, вы са-

партнера, поговорите с ним и приступайте к игре. В «Провинциальном Игроке» все диалоги сделаны с большим юмором — слушать их одно удовольствие — и созданы для того, чтобы можно было развеяться в перерывах между партиями. Некоторые персонажи в игре сообщат вам интересные подробности о

жизни города или о других клубах, поэтому постарайтесь до посещения следующего клуба переговорить со всеми посетителями предыдущего. Но вернемся к «Андрграунду». Самый слабый игрок из всех это «мучачо» возле стойки бара. Угостите его выпивкой, и он

ми понимаете. Вот только приглотиться расстаться с 50 долларами. Теперь о клубах, адреса которых вам сообщат портье. Эти клубы будут уже выше классом, и в них так просто выиграть не получится. Игроют там существенно лучше, да и американку с вами разгравить никто не согласится «Титана» — чисто бандитский клуб с высокими ставками и хорошими игроками. Как обычно, бармен за стойкой расскажет вам о всех присутствующих. Лучший игрок в клубе — Бенья, местный авторитет, играет по тридцатке за партию. Играть с ним очень тяжело, особенно если учесть факт, что в клубе такого ранга играют только в шулер или карамболь. Громила с ножом у стойки — профессиональный киллер, который играет чуть хуже Бени, но не намного. Дамы рядом с ним согласится только на партию в кости, в бильярд она играть не умеет. Бравый молодец с пистолетом возле бильярдного стола когда-то играл хорошо, но после поездки в Голландию утратил прежнее очарование, и теперь он занимает третье место по игре среди всех членов клуба. Хуже всех, по словам бармена, играет бандит с олимпийской, уставившийся на стриптизершу, — его ставка двадцать пять баксов. Меломан у дальней стены клуба в бильярд не играет, но пар раз кинуть кости не откажется. Один из бандитов в разговоре еще раз упомянул о клубе мутантов. Если вы еще не разглядели у портье его адрес, то сделайте это при следующей же беседе. Кроме этого, из других разговоров вы сможете узнать, что повторно сойтись на улицу «Красных Фонарей» без оружия не стоит — на вас грубым образом «наедут» сутенеры. Пистолет же можно приобрести у ростовщика.

«В «Титана», кстати, также лучше приходить вооруженным — бережного бога бережет» (Примечание разработчиков).

После посещения «Титана» имеет смысл забежать в гостиницу и распространить портье по поводу загадочного клуба мутантов, при упоминании о котором все так хохочутся. Этот клуб организован людьми, ставшими жертвами экологической катастрофы, а на вид это никакие не мутанты, а обычные вагиры. По крайней мере, вам навстречу выйдет если не сам граф Дракула, то один из его родственников. Порядки здесь довольно интересные: игра идет сразу на всю наличность, имеющуюся в вашем

распоряжении, а в качестве выигрыша можно получить либо деньги, либо лучший кий во всем городе — с ним ваша игра существенно улучшится.

«Что ж, если вам удастся выиграть у мутантов длинный кий, великоплетю, но есть другой, более продолжительный путь — длинная кия в игре зависит от количества выигранных партий, т. е. чем больше вы одержали побед, тем длиннее ваш кий» (Примечание разработчиков).

Играют здесь очень хорошо, поэтому приготовьтесь к серьезной партии. По городу ходят слухи, что после двух побед в клубе мутантов лучше не появляться, говорят, что там процветает каннибализм... Вот такое забавное местечко, но давайте вновь вернемся в центр города и посетим клуб «Баттерфляй». Это чисто женский клуб, и, чтобы туда попасть, нужно зайти к ростовщице и приобрести у него галстук. Подойдите к стойке бара и поговорите с барменшей, за небольшую сумму она расскажет вам о присутствующих здесь дамах. Лучшее всех здесь играет та, что стоит возле входных дверей, ее ставка составляет тридцать баксов. Поговорив с ней и заплатив 50 долларов, вы посмотрите забавный мультфильм. Еще один не менее забавный мультфильм можно посмотреть, если сначала выиграть у блондинки в красном, а затем поговорить с ней. К удовольствию от просмотра добавится еще 50 новеньких зеленых бумажек. Теперь можно приступить к самой игре: хуже всего играет блондинка у окна, чуть лучше, чем она, играют девушки, расположившиеся возле стойки бара. Поговорить интересно будет со всеми, вот только не заигрывайте с той, что сидит слева и напоминает героиню фильма «Основной инстинкт». Иначе Артура неужели «вынесут» из клуба и обратно уже не пустят. В кости здесь можно сыграть с теплокрани телем, переодетым в женское платье (Клуб-то женский! Хорошо еще, что вам не пришлось переодеваться...), или с девушкой, сидящей за одним из столиков. Это последний клуб в городе, где вы можете играть перед соревнованиями.

СОРЕВНОВАНИЯ

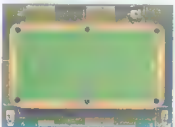
Когда наберете больше 500 долларов, портье в гостинице сообщит вам адрес клуба «Золотой Козел» — именно там проводятся ежегодные соревнования. Погово-

рите с ним немного о жизни, и он упомянет одну деталь, без знания которой вы не сможете попасть в клуб: все участники соревнований должны быть подобающим образом одеты, другими словами, вам придется еще раз навестить ростовщика и приобрести у него костюм.

Для того чтобы портье выдал это замечание, вам, возможно, придется не раз спрашивать его о жизни. В «Золотом Козле» победителя давно уже поджидает кубок. Чтобы его заполучить, придется немного попотеть: все участники



соревнований делятся на пары и играют между собой, игра идет «на вылет», т. е. проигравший хотя бы одну партию человек выбывает из соревнований.



Артуру придется сыграть подряд три партии с лучшим игроком в городе: настоящим знатоком кий-бильярда.

Если он с достоинством выдержит все испытания, его ждет зветный приз и солидное денежное вознаграждение. В случае неудачи игра заканчивается, и вам придется снова начинать все сначала. Т. е. с самого первого знакомства с городом.



ШИЗАРИУМ

РАЗРАБОТЧИК	ASC Games
ИЗДАТЕЛЬ	Onyx Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РФ	ИД «Диск»
ВЫХОД	август 1998
ЖАНР	квест; элементы RPG
ТРЕБОВАНИЯ	P-90 16 Мб
ГРАФИКА	*****
ЗВУК	*****
УПРАВЛЯЕМОСТЬ	*****
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.3

Находясь для истинных любителей «психологического ужастика»



КАМЕРЫ БАШНИ

Выходите из камеры, идите налево (здесь и далее «налево» или «направо» означает в левой или правой край экрана монитора) и, нажав выключатель, отключите сигнализацию. В камере правее вашей возьмите полотенце. Поднимитесь по лестнице, обойдите все доступные места и поговорите со всеми, с кем удастся. В центре помещения расположена башня контрольного пункта, от которой вверх тянется кабель. Подойдите к верхнему его концу и примените на нем полотенце — вы соскользнете ко входу в пункт. Входите внутрь и попытайтесь открыть выдвижные ящики и сейф в стене. Осмотрите мониторы, подключите три цветных провода к разъемам соответствующего цвета, нажав на кнопку со стрелкой («Play»). Вскоре произойдет короткое замыкание, от которого распахнется дверца сейфа.

Отменно выполненная русскоязычная локализация не менее отменной оригинальной версии игры. Многие по праву считают Sanitarium истинным шедевром гибридной, более чем удачно соединяющим в себе и шикарный квест, и затягивающую, активную ролевою игру. Невероятно детализированная графика придает особую живость и колорит огромному количеству персонажей (более ста). Уместно расположенные и действительно толковые анимационные ролики лишней раз подчеркивают гнетущую атмосферу обстановки, в которой протекает игра. Музыка и голоса профессиональных актеров выше всяческих похвал. Игра не зря занимает три диска, что, видимо, скоро станет нормой, если не минимумом.

У игры весьма логичный и к тому же увлекательный сюжет. Некий добропорядочный американский обыватель неожиданно для него самого оказывается в психишке — грязном, мрачном и, судя по всему, небезопасном месте. Лпыливый ум и деятельная натура нашего героя побуждают его к действию, даже несмотря на полную потерю памяти. Во что бы то ни стало он намерен разобраться, куда он попал и что нужно от него тем неведомым пока людям, которые устроили это ад на Земле...

Возьмите из сейфа ключ, а затем ознакомьтесь с содержанием записей, лежащих в выдвижных ящиках. На выходе нажмите красную кнопку, которая включит выдвижной мост. Пройдите к светящейся статуе, найдите на постаменте спереди замочную скважину, вставьте в нее найденный ключ. Итак, вы благополучно покинули мрачные казематы психишки и оказались на свободе.

ПОКИНУТЫЕ ДЕТИ

Оказавшись в странном городишке, вы не встретили в нем ни одного взрослого — одни лишь ребятишки-уродцы, постоянно упоминающие какую-то загадочную Мамочку. Поговорите с мальчишками, играющими рядом со статуей в крестики-нолики, а затем с девочкой с прыгалками в руках. Загляните в церковь, прочитайте надпись у входа и кое-какие записки внутри. Выйдя наружу, предложите одному из мальчишек сыграть с вами в крестики-нолики. Постарайтесь обмануть его. Пройдите в городскую ратушу (она правее церкви), также прочитайте записки внутри. По мосту перейдите на другой берег водоема и прочитайте газетную вырезку и дневник. Пообщайтесь с юным рыбаком на пляже, а затем с мальчиком, играющим в красный мяч у дверей магазина.

На кладбище зайдите в сарай и возьмите ломик. Снаружи ознакомьтесь с надписями на надгробиях и разговорите по очереди всех играющих там детей. Вас особенно интересует мальчик по имени

Деннис — предложите ему игру в прятки. Разыщите пилерку спрятавшихся (в церкви, на дереве за церковью, под кроватью в лачуге за мостиком, в бочке напротив школы и в самой школе — туда вы сможете проникнуть, лишь предварительно взломав дверь ломиком). Вновь поговорите с Деннисом, а затем с девочкой, сидящей на траве рядом со статуей. Возьмите у нее лопату, перейдите на кладбище и раскопайте могилу рядом с надгробием Дрисколл. Победив таким образом в игре с детьми, возьмите у Денниса ключ от магазина, откройте им дверь и внутри возьмите пустую канистру из-под бензина. Прочитайте записки.

На выходе из магазина обратите внимание на три игрушки, стоящие на траве. Возьмите среднюю (поросенок), бросьте ее в воду у сломавшего моста — она послужит вам недостающей опорой, чтобы перебраться на другой берег. После разговора с очередной девочкой (Марией) подойдите к воротам, на замке наберите комбинацию 451 (которую вы запомнили по надписи у церковных дверей — псалом 4, стих 51) и проходите на тыльную платанцию. Рядом с обломками трактора подберите косу и идите дальше по извилистой дорожке между тыквенными посадками, обтиваясь косой от хищных птиц.

В итоге вы окажетесь перед ожившим и смертельно опасным чучелом, убий которого можно — опять же косой — лишь после того, как вы расправитесь с семьей окру-

жающими его «смеюч.мися» так вами.

Покончив с супостатом, придите к грузовику, откните капот и возьмите трос. Войдя в сарай, вы держите содержательный разговор с Мамочкой, а перед уходом отсюда подберите с земли гаечный ключ. По пути назад в городок снова поговорите с Марией.

Примените гаечный ключ на шланге у круглого бассейна. Подберите с земли рядом со входом в церковь камень и, найдя удобное место, швырните его в церковный колокол. Пройдите на пляж и возьмите удочку неудачливого рыбакова. Через шланг откачайте в канистру бензин! из свалившейся с обрыва синей машины (она вам ничего не понадеяет?).

С моста выплюньте удочкой из воды металлический крест, с которым возвращайтесь на тыквенную плантацию, а оттуда идите к сараю с Мамочкой. Положите крест на светящийся синий камень. У стены сарая стоит генератор. Наполните его бензином из канистры, заведите, а затем подсоедините один конец имеющегося у вас троса к генератору, а другой — к кресту. Ну вот, одной «Мамочкой» на свете меньше стало!

По пути в городок поговорите с девочкой — на душе у вас явно полегчает от ее слов.

ВНУТРЕННИЙ ДВОР И ЦЕРКОВЬ

Спасение детей от злобной Мамочки обернулось для вас вращением в психушку, хотя и с «новым» именем — Макс Пообчайтесь с кем удастся, но не забудьте милую девушку, стоящую рядом с фонтаном. Зайдите в церковь, поговорите с полоумным священником и его помощником. Приняв близко к сердцу их горе (похищение злоумышленниками «символа веры»), идите в дом справа — там обитает доктор Морган. Преврите его эксперименты с пластинками и, взяв со стола рядом с проигрывателем ту, которая вам больше по вкусу (пусть это будет Beethoven на Flat, что красного цвета), включите ее. Новая музыка жутко возбудит странного дядка, который сидел под фонтаном. Когда он пустится в пляс, вы увидите, что все это время он сидел на массивном золотом кресте с драгоценными камнями. Крест, ясно дело, ваш, но ненадолго! Отнесите его в церковь и отдайте священнику, получите взамен что-то вроде метлы. Идите к распредел

тельному счету рядом с кабинетом Морганя, ударьте по нему! Метлой — перед вами распахнется дверь с головоломкой. Цель ваших манипуляций с вентилями на трубах — пустить воду в фонтан. Чтобы это сделать, пронумеруйте все вентили, двигаясь сверху вниз и слева направо, после чего приступайте к их вращению с таким расчетом, чтобы

вентиль 1 походил на цифру 7; 2 — на букву L; 3 — на букву L; 4 — на 7, развернутую вправо, 5 — на L; 6 — на T вверх ногами; 7 — на 7, развернутую вправо, 8 — на L; 9 — на T вверх ногами, 10 — на T вверх ногами; 11 — на букву L; 12 — на L; 13 — на L, 14 — на T вверх ногами; 15 — на L, развернутую влево, 16 — на L; 17 — на L, развернутую влево; 18 — на (тире); 19 — на L, развернутую влево; 20 — на L, развернутую влево, 21 — на L, развернутую влево.

Сделав это и дернув за рычаг справа, вы вернете жизнь фонтану. На радостях еще раз поговорите с девушкой, после чего посмотрите на свое отражение в воде (интересно, что же она вам такое сказала?).

БЕЗУМНЫЙ ЦИРК

Неведомая сила превратила вас в маленькую девочку по имени Сара и перенесла на полузакрытый остров. Идите к лежащему на земле директору цирка Антонию Бальдини. Поговорив с ним, вы станете счастливым обладателем билета на аттракцион «Отожми осьминога». Можно зайти туда и сразу, но для начала лучше пойти влево — там в фургончике сидит скачущий татуировщик Уилбур Смит, который с готовностью поделится с вами бутылочкой с некоей жидкостью для протираний (не исключено, что прежде вам придется зайти в шатер и поговорить с чародейкой «огненного дыхания»). А вот теперь идите к осьминогу и выигрывайте свои первые три билета. Войдя в игровой азарт, сыграйте в кегли — от вашего броска кегли падают, и вы подберете одну из них — ту, что упала. Продолжайте игры, задавшись целью набрать минимум **десять** билетов.

Идите направо и поговорите с Шоном. Рядом с костром возьмите канистру с маслом и поговорите с Колином и Мартой О'Лири. Наконец двигайтесь к большому шатру, где попытаетесь разговорить всех, кого только сможете. Дженнифер Ланг (она же Преисподняя) обучит вас «огненному дыханию», правда, лишь в обмен на бутылочку со

спиртовой протиркой. Кеглю отдайте жонглеру Ледди, а взамен ненароком прихватите с собой красный мячик. Силан Мино Джинс сходит с ума от любви к «огнедышащей леди» (об этом вы узнаете от мальчишка по имени Шон), но в смятении не знает, как доказать свою любовь. Посоветуйте ему вытатуировать на себе ЕЕ имя.

Пройдите в фургончик татуировщика и, когда Уилбур отвернется, возьмите с его стола иглу. Следуйте на пляж, отдайте требуемое количество билетов и поговорите с близнецами-уродами. Чтобы освободить из клетки человека-зверя, примените иглу на замке. Идите влево и примените масло на рычаге карусели, поверните рычаг и катайтесь на здоровье. Покатавшись, идите к клоуну Слаки и положите ему на голову красный мячик.

Слегка прибыв на poste, поговорите с Оливером Твидом, отдайте ему оставшиеся билеты, зайдите в Дом Ужасов и возьмите там кусок зеркала. Поболтав с Лепреконом, поднимайтесь по лестнице в шатер к гадальке леди Иванне, которая с готовностью предскажет вам ваше будущее. Зайдите на телепорт и вернетесь в главный шатер. После очередной серии разговоров возвращайтесь туда, где сидели Шон и семья О'Лири. Милая певица разверзлась перед вами... А что делать? — надо пройти вниз.



ПЕЩЕРА

Расположите осколок зеркала так, чтобы поймать им луч света, летящегося через дыру в потолке. Теперь подожгите палочку, полученную в подарок от «огнедышащей» Инферно, и медленно входите в воду. Постарайтесь не совер-



дать послесных движений! Отто-
найдите импровизированным фак-
лом щупальца мерзкой твари и ос-
торожно придвигайтесь вперед.
Самому монстру надо трижды дох-
нуть пламенем в огромный глаз на
животе, и тогда он умрет, открыв
Саре путь на берег, а оттуда в дом,
где она и маленький Макс когда-то
жили и помнили свои имена

ОСОБЕНН

Осмотрите и, не теряя прису-
ствия духа, следуйте за призра-
ками. Пройдите на кухню, а отту-
да — на второй этаж. Отыщите
спально и возьмите в ней медный
ключ. Снова спуститесь и ключом
откройте старинные часы. Перее-
дите стрелки часов на 6 вечера —
обеденное время для призраков.

В отцовском кабинете возьми-
те другой ключ — серебряный — и
видеокассету. вновь подвигавшись в
гостиную, просмотрите кассету с
помощью видеомагнитофона. От-
кройте серебряным ключом дверь
на лестницу слева от себя, подни-
митесь этажом выше. Из-под большо-
го плюшевого медведя возьми-
те третий ключ — золотой.

С помощью батуа у стены сле-
ва пройдите зал, следуйте за призра-
ком сундук и возьмите куклу-
клоуна. Выйдя из комнаты, идите
за Максом, отдайте куклу больной
девочке. Вы снова стали прежним
Максом.

собе вентиль к трубе и поверните
его. Теперь вам предстоит решить
еще одну головоломку — высвобод-
ить металлический шар из зажи-
мов. Перед вами механизм, отда-
ленно напоминающий часы, у ко-
торых не 12, а 8 позиций, зато четы-
ре стрелки вместо двух, причем у
трех на конце имеются контакты.
Вращайте колесо, пока стрелка без
контакта не встанет вертикально
(на 12 часов), после чего опустите
рубильник справа. Далее последо-
вательно смещайте стрелку на одну
позицию вправо, не забывая каж-
дый раз дергать за ручку рубиль-
ника. Наконец механизм сработает,
зажимы раскроются и свалив-
шийся шар откроет вход в лабора-
торию.

Зайдите в лабораторию и, по-
дойдя к столу, внимательно изучи-
те все, что на нем лежит.

Теперь для отгадывания звуко-
вого пароля к двери в соседнюю
комнату изучите текст на трех зеле-
ных досках. Из заглавных букв тек-
ста составьте следующие слова. К
СПАСЕНИЮ (на левой доске),
ЮНОСТЬ (на средней), И ЕСТЬ
КЛЮЧ (на правой). Немного пере-
ставив эти слова (ЮНОСТЬ И ЕСТЬ
КЛЮЧ К СПАСЕНИЮ), произнесите
их перед замком двери справа и
заходите в нее. Ох, лучше бы вы
этого не делали.

УЛЕИ

Итак, вы уже не Макс и не Са-
ра, а циклоп по имени Гримволд,
оказавшийся внутри какого-то жу-
того, но явно живого организма.
Убив первое попавшееся насеко-
мое, снимите с него нечто вроде
пряжки-бляхи — это некое подобие
пропуска в нынешнем кошмарном
мире, и без него вам никуда нет хо-
ду. Наденьте бляху и попробуйте
пройти в пещеру справа от вас
(оказывается, это королевские па-
латы), после чего идите вниз и вле-
во к круглому строению. Подей-
ствуйте на светящийся выключатель
у входа, поговорите с циклопом
Грейвенком и узнайте пароль для
входа в его лачугу (последнюю
справа).

Войдите в эту лачугу, возьмите
со стола кувалду, инструмент и
сразу направьтесь в бойлерную
справа наверху (пещера с печью).
Ударьте молотком по заплате на
трубе, черви откроют вам доступ к
мехам, пройдите к ним и поддайте
жару, чтобы проучить мерзких та-
варей. С пола подберите конечность
одной из них и идите к контроль-
ной панели с искусственной стре-
козой. Очередная головоломка

Как часто и бывает, вся загвоздка
здесь — сместить, что у вас требу-
ется. А вот что. Шелкните мышью
на любой из двух дисков, располо-
женных по диагонали от левого
нижнего угла экрана. Загорится
один из цветных кружков. Теперь в
любом порядке нажимайте на три
(можно на две, одну) кнопки, рас-
положенные вдоль тела стрелкоз, и
от ваших манипуляций стрелкоза
расправит три (две, одну) пары
крыльев, на которых проступит не-
кий рисунок. Сравните этот рису-
нок с картинками в левой части эк-
рана — нет ли там такого же? Если
есть, шелкните на этой карто-
чке мышью и нажимайте одну из кно-
пок, расположенных правее от
дисков на верхнюю, если рисунок
расположен на верхних крыльях, и
на нижнюю, если он на нижних
крыльях. Итогом ваших действий
станет окрашивание избранного
рисунка на картинке. Всего карточ-
ек шесть, рисунков на них — две-
надцать, соответственно, и вам на-
до будет проделать всю описанную
процедуру не менее двенадцати
раз, в результате чего все карточ-
ки «поэлементно» и вы погасите печь.

Теперь можно снова пойти в
лачугу Грейвена и поговорить с
ним, в том числе на тему повыше-
ния уровня безопасности и получе-
ния необходимого допуща в коро-
левские покои. Этой процедурой
занимается робот-паук, сидящий в
дизайнерской, что слева от лачуги
Гонаналу он заважничает и потре-
бует рекомендации Грейвена. Ско-
дите к нему и получите эти реко-
мендации. Но паук-бюрократ те-
перь требует подтверждения воз-
раста Грейвена... Воздействуйте
подобранной в бойлерной конче-
стности на сканер (вверху слева), и
дело в шляпе. Под конец прихвати-
те у дальней правой стены чью-то
клетку и отправляйтесь в коро-
левские покои.

Вид у этих покоев, конечно,
еще тот... Отрежьте клешней вто-
рую бутылку справа и отнесите ее
Грейвену, после чего тот сам отве-
дет вас в жилище некоего злодея
Громмы и даже подсказает пароль
для входа в него. Зло, но просто-
ватый Громма хранит под подуш-
кой ключ от сейфа. Откройте ключ-
ом дверь над кроватью, возьми-
те звуковой генератор, вернитесь в
королевские покои и примените
генератор на трубе, из которой те-
чет желтоватая жижка.

Вы куда-то телепортирова-
лись. В новом помещении побол-
тайте с человеком-личинкой и
приодитесь мышью по всем клет-

ЛАБОРАТОРИЯ

Покинув комнату с девочкой,
поднимитесь по лестнице, зайдите
в кабинет доктора Моргана справа.
Просмотрите бумаги и обратите
внимание на картину. Сдвинув ее,
вы найдете водопроводный вен-
тиль. Выйдя из кабинета, идите на-
лево и вверх по лестнице. Приспо-

кам, постарайтесь запомнить мелодии, которые напевают их обитатели. Это пригодится, чтобы открыть дверь слева. Включите на панель, управляющую дверью (она справа от вас).

Повторяя мелодии, нажимайте на коконы с личинками в следующем порядке: левый, правый, опять правый, левый нижний, верхний, правый нижний. Входите в открывающуюся дверь и идите направо. Примените инструменты Грейвена на механизмах, что на первом плане. Возьмите отваливающуюся деталь, идите вниз и при помощи звукового генератора выходите из улья.

Деталь надо отдать Грейвену. Опять беда: она под ногами распадается на части, так что приходится просто перебросить деталь Грейвену. Возвращайтесь в королевский улей и идите туда, где недавно вывешили деталь, но теперь пройдите налево и поднимитесь по веревке. Включите устройство, к которому подведено много жестов проводов. В результате откроется портал, в который вам надо будет прыгнуть (а надо ли?..)

МОРГ И КЛАДБИЩЕ

Первым делом вам стоит побыстрее покинуть морг, а для этого разберитесь с засовами. Верхнее правое колесо вращает шестерню, которую видно в прорези. Поверните это колесо трижды, пока шестерня не поднимется наверх. Сдвиньте ручку под колесом в левую сторону, и какой-то из запоров слева начнет открываться. Сделайте все то же самое для остальных запоров, и вы на свободе!

Идите направо в кабинет Моргана и возьмите все, что берется

спички, урну и бюст самого Моргана. С яростью кидайте, да не раз, бюст в стену справа, пока не пробьете ее. Идите в пролом, поверните вентиль на трубе и прихватите с собой изогнутую трубку размером поменьше.

Следуйте в здание крематория напротив морга. Из ящика с инструментами возьмите гаечный ключ. Включите печь (панель — справа), откройте печную дверь, положите тело номер 7 в печь и сожгите его. По завершении процедуры возьмите стеклянный глаз и соберите пепел в урну.

Вернитесь в коридор, примените гаечный ключ на трубах, в месте разлома подсоедините изогнутую трубку — тем самым вы включите отопление и прогреете морг. Входите в него.

Вас ждет приятный диалог с дедушкой из ящика № 5. Откройте второй ящик слева внизу, осветите спичкой и примените глаз. Обратите внимание на надписи, где сказано про дерево. Выйдя из морга, подойдите к руинам надгробия. Посыпав это место пеплом, вы прочитаете имя похороненного — Пол Старк.

Справа у воды растет странное «говорящее» дерево — поговорите с ним. В какой-то момент дерево отступит, и вы сможете взять маленькую зеленую призму. Примените ее на свет, проникающий сквозь ветви, и итогом ваших усилий станет то, что двери склепа (ацтекского храма) распадутся. Выдержите диалог с доктором, а после его бегства решите очередную головоломку с календарем. Бумажки на столе доктора были кодом к ней. Но могут помочь и картинки на стене. Ваша задача — в правильном

порядке разместить символы на календаре. Начинать лучше слева направо, пользуясь кнопками для прокручивания изображений. На всякий случай подсказка: правильный порядок: гора — солнце над горизонтом — просто солнце — глаз — пирамида.

ЗАБРОШЕННАЯ ДЕРЕВНЯ

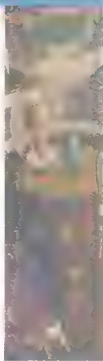
Поговорите со старухой, выберите на поверхность. Идите по мосткам вниз, затем налево. Побеседуйте с душами шести погибших воинов, запомнив их имена, ранги и просьбы, если таковые имеются (тот, что парит над водой, недоступен).



По лестнице поднимайтесь к жертвенному алтарю, но остановитесь на полпути. Столкните в лаву большую статую (ту, что справа от вас), в результате чего появится мостик к Храму Воды. Пока оставьте его и поговорите с Кедалькоатлем. Спуститесь вниз и идите в деревню. Поговорите со всеми ее обитателями, запомните их нужды и проблемы, а затем возьмите медную чашу.

Толкните тотем, который превратится в импровизированный мост. Перейдите по нему к Храму Ветра. Отвалите два валуна и освободите дочку камешника. Отдав дочку отцу, вернитесь в Храм, ударьте в гонги в таком порядке: большой, средний, большой, левый, верхний правый, нижний правый, верхний левый, нижний левый. Это разобьет хрустальный покров идола Ветра, которого надо забрать с собой.

Вернитесь к Храму Воды и нажимайте на вертикальные панели в последовательности: глаз богов, копы, вода, рыбы, корзины, ры-



бак Войдите в Храм, возьмите идола и красную рыбу Пройдите к Храму Ягуара, поднимитесь по лестнице и услышите условия входа в этот Храм Поговорите со старцем, медитирующим у подножия Храма

Пойдите к бывшему каменщику, а ныне Вождю племени, и спросите его об обряде посвящения в воины Он попросит выстроить в иерархическом порядке имена воинов духов Порядок таков (по возрасту): Ксилонен, Ометок, Тепикток, Центеотль, Уцилоп, Микскоатль Вождь совершит над вами обряд посвящения

спуститесь по двум лесенкам, затем поднимитесь по лестнице на СЗ Немного поблуждав (вариантов для перемещения у вас не так то уж и много), вы вскоре окажетесь у пульты отключения замка Нажмите на два внешних камня, оставаясь средним нетронутым, после чего нажмите на синий выключатель справа – произойдут некие изменения на маршруте вашего следования

Идите на СВ (слева от пульты) до первой же лестницы вверх Поднимитесь, минуя три ловушки и тут же поверните направо – на первую лестницу, ведущую вниз на ЮЗ Идите все время на ЮЗ, пока не появится лестница Поднимитесь по ней и поднимите статую за руку Слева от вас освободится проход

Идите на СВ, пока не дойдете до лестницы, ведущей вниз на ЮВ Спуститесь и следуйте по дорожке до рычага Поверните его, поднимитесь по лестнице и здесь же спуститесь по соседней лестнице Поверните рукоятку, чтобы закрыть за собой ворота, и идите дальше по дорожке

Войдите в пещеру в форме гротескной пасти и возьмите маску Кецалькоатля

ИСПЫТАНИЕ

На этом этапе игры вам понадобятся все ваши прежние ипостаси: ацтек, циклоп и Сара, меняются они одним нажатием мыши Принцип замены одного облика на другой – функциональная целесообразность: что кому по силам и чьи способности более применимы в конкретной обстановке

Сначала как ацтек минуя шипы и пройдя к тыканному забору «Играют» только два средних вертикальных ряда тыч. Нажмите на них в такой последовательности: средняя правая, нижняя левая, верхняя правая, верхняя левая, средняя левая, нижняя правая Заберите череп и уходите с плантации

Слева осмотрите надгробия и, как только появится призрак, примените на нем череп Сила циклопа будет весьма кстати, чтобы открыть гроб и взять голову статуи а-гела

Через мост идите уже ацтеком, но в силемер сыграйте опять же циклопом (иначе у вас силенок не хватит) Снова ацтеком подоидите к голове клоуна и ударьте его по разноцветным зубам в такой последовательности: красный, желтый, зеленый, синий

В отверстие на месте отвалившего носа заберите уже в облике Сары На другом конце прохода подберите крыло ангела и возвращайтесь обратно Через дверяный блок подоидите к каменному замку Поднявшись по лестнице, переберитесь через паутину и превратитесь в ацтека На плиты ступайте последовательно справа налево (иногда комбинация меняется, но в целом ее найти несложно) Сделав это, циклопом сдвиньте вправо каменную голову и оттяните книзу тела всех казненных – так вы получите доступ к еще одному крылу ангела

По лестнице пройдите к улью и запустите механизм В сотах найдите челюсть насекомого Откройте решетку в полу и в виде Сары ступитесь в отверстие На другом конце станьте ацтеком и переверните веревку челюстью насекомого Вернитесь в улей и подберите торс ангела

Вернувшись в замок, соберите на постаменте все детали статуи ангела Поднимитесь по лестнице и войдите в открывшиеся узорчатые двери А теперь готовьтесь – вас ждет последняя игра Моргана

ПОСЛЕДНЯЯ ИГРА

От вас требуется вроде бы немного: поочередно взять три хрустальных шара с левой стороны комнаты и перенести их на противоположную, тем самым уничтожив шары, а заодно полностью разоблачив Моргана и его человеко-ненавистнические эксперименты

Только здесь есть два «но»: ваша собственная тень, полностью дублирующая все ваши действия, и смертельно опасная черная жижа, то и дело заливающая пол Пошаговое прохождение здесь дать невозможно Главное для вас – правильно проложить свой маршрут Движение лучше начинать в те моменты, когда жижа заливает наиболее удаленные от Макса участки пола

И даже в самой отчаянной ситуации не отпускайте правую кнопку мыши – судьба милосердна, а зовс проворнее С первого (да и второго, пожалуй) раза у вас, на верное, ничего не получится, но пространство относительно невелико, так что скорее рано, чем поздно вы все же достигнете цели

С чем мы вам и поздравляем! От всей души!

ЛАБИРИНТ

В сложившейся обстановке ориентироваться, видимо, лучше всего по частям света юг – это Ю, северо-восток – СВ и т.д. Итак, для начала идите на ЮЗ (юго-запад),

CIVILIZATION CALL TO POWER

РАЗРАБОТЧИК	Activision
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ПЛАТФОРМЫ	Windows
ЖАНР	Стратегия
ТРЕБОВАНИЯ	П. 1.4.4. 16 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★★
ИГРОВАЯ МЕХАНИКА	★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.5 Достойное развитие идей Сиды Мейера

Словом «Civilization» вызывает стойкие ассоциации с игрой «всех времен и народов» легендарного Сиды Мейера. Однако к новой версии моделирования человеческого общества — к игре Civilization: Call to Power (сокращенно — CтP) — не имеет никакого отношения ни сам Сид Мейер, ни его фирма Firaxis, ни даже кампания Microprose, в стенах которой Сид сотворил свою Civilization. Так что перед разработчиками из Activision встала нелегкая задача «подрвать классику». Забегая вперед, скажем, что это им удалось, хотя игровая концепция не изменилась в своей основе: осталась старая система основания городов, производства юнитов, строительства зданий, сооружений и Чудес Света, развития науки и дипломатических отношений. Тем не менее, игра в цивилизацию действительно стала глубже, реалистичнее и шире, благо что временные рамки теперь расширены до 3000 годов. Обогастилась экономическая модель цивилизации, хотя ресурсы остались прежними: пища, производство и золото. Теперь вы обязаны платить жалование своим подданным, устанавливать для них продолжительность рабочего дня и объем пайка (пропитания). Эти параметры можно менять как угодно по своему усмотрению. Например, можно урезать паек, дабы обеспечить максимально быстрый рост населения городов. А во избежание массового недовольства (кому же хочется «сидеть на диете») можно повысить жалование. Но можно и выжимать из своих сограждан максимум всех ресурсов. Тогда, разумеется, появятся недовольные. Однако в CтP недовольство не всегда приводит к бунтам — появляется только вероятность бунта. Так что недовольство не фатально, к тому же на него можно воздействовать еще массой способов. Словом, появилась большая гибкость в глобальном управлении государством. Эта гибкость дополняется возросшим числом способов правления. В дополнение к анархии, тирании, монархии, коммунизму, республике и демократии (бывших в Civilization) появились как «известные» (теократия, фашизм), так и «будущие» (корпоративная республика, технократия, виртуальная демократия, экотопия) общественные устройства — все, разумеется, со своими плюсами и минусами. Вас не раздражал (или удивлял) тот факт, что в Civilization за содержание хлипкого лучника надо платить столько же, сколько и за суперсовременный крейсер? В CтP с этой уравновешенкой покончено. Более того, юниты больше не «висят» на тех городах, которые их произвели, и за их содержание расплачивается все государство в целом (то же самое относится к поддержке зданий). Кроме того, введено понятие «боевой готовности»: в мирное время богатость юнитов можно снизить до минимума, благодаря чему их содержание обходится дешевле, зато падает их «здоровье».

Города теперь можно основывать не только на суше, но и на море, и в космическом пространстве. С селтеров сняты инженерные функции (прокладывание дорог, строительство ферм и шахт и пр.) — теперь этим занимаются сами города (что логичнее), направляя на это дело часть собственного производства.

Отдельного упоминания заслуживают специальные юниты, которых фактически не было в классической Civilization (разве что дипломаты). Теперь в вашем распоряжении имеются также клирики, шпионы, киберниндзя, работорговцы, аболиционисты, судьи, спекулянты, экотеррористы, экорейнджеры, инфесторы и телевангелисты. Все они могут выполнять особого рода миссии, не обладая обычным вооружением и оставаясь невидимыми для обычных боевых юнитов противника. Например, с помощью работорговцев можно уводить к себе в рабство жителей других стран (рабский труд выгоден: рабам не надо платить жалования и им требуется вдвое меньше пищи). Но вот наступает Век Разума, и вместе с ним — конец системе рабовладения. После этого уже никто не может производить

работорговцев, и появляется новый юнит — абolicционист, который делает прямо противоположное — превращает рабов в свободных жителей. Чудо Света под названием Emancipation Act окончательно добывает рабобладение: с его построением все рабы автоматически становятся свободными жителями, возникают бунты в тех городах, которые содержали рабов.

Пример с рабобладением показателен еще и тем, что разработчики пытались учесть все мелочи, дабы приблизить игровую модель к реальности. И таких мелочей масса. Например, можно грабить торговые маршруты, а горы считаются непроходимыми для конников и колесной техники, если там не проложены дороги. Графика в 65 000 цветов при разрешении от 640х480 до 1024х768 смотрится очень приятно. Вкупе с игровыми мелочами создается приятная игровая атмосфера на манер Age of Empires (причем сходство настолько близкое, что порой возникает мысль о плагиате). Завершение строительства каждого Чуда Света сопровождается показом соответствующего видеоролика (правда, коротеньким и в разрешении 320х240). В заключение логичен вопрос: так что же «круче» — вторичная по своей сути, но выигрывающая в графике Ctr или новый проект Сида Мейера с большими стратегическими возможностями под названием Sid Meier's Alpha Centauri? А решайте сами! Только попробуйте и то, и другое.

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ

В своей основе экономическая модель цивилизации перекочевала из Civilization II (Civ II), но есть и кое-какие доработки.

Ресурсов по-прежнему три вида: food (пища), production (производство) и gold (золото).

Как и раньше, пища необходима для дальнейшего роста городов. Однако теперь вы можете отмерять пайки (rations), идущие на пропитание жителей. Чем меньше размер пайка, тем больше пропитания остается в «закромах» и тем быстрее растет численность городов. Однако уменьшение пайка ведет к появлению недовольства (unhappiness) среди местного населения.

Production, как и прежде, идет на строительство зданий и Чудес Света и производство и содержание юнитов. Однако появилась и новая «графа расходов» — речь идет о public works («общественные работы») — это то количество production, которое тратится на «улучшение местности» (дороги, фермы шахты и пр.) (Эта функция теперь снята с септеров). Кроме того, появилась возможность устанавливать продолжительность рабочего дня (workday). Чем больше длится рабочий день, тем больше вырабатывается production, но и больше недовольных среди местных жителей.

Gold (деньги), как и раньше, идет на содержание уже построенных зданий и развитие науки. Кроме того, с помощью денег можно мгновенно завершать текущее строительство. И, разумеется, зо-

лото осталось действенным инструментом в дипломатических отношениях. Однако вместо графы luxury (роскошь) появилась графа wages (жалование). То есть теперь вы обязаны выплачивать жалование жителям своих городов. Чем меньше жалование, тем полнее ваша казна, но и выше уровень недовольства населения.

ГЛОБАЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ

Глобальные распоряжения, относящиеся к цивилизации в целом, отдаются через панель CIV STATUS. Чтобы вызвать эту панель, щелкните по кнопке Screens (в правом нижнем углу экрана). Тогда всплывет меню, в котором надо выбрать Civ (щелчком левой кнопки мыши). На панели CIV STATUS есть три



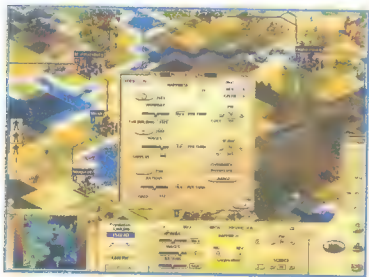
«рычажка», которые можно двигать вправо влево, меняя тем самым следующие параметры:

Workday рабочий день может колебаться от 4 до 12 часов. Стандарт — 8 часов. Минимальный рабочий день уменьшает production на 50 %, а максимальный — увеличивает на 50 % (по отношению к стандартному рабочему дню).

Wages жалование в единицах gold, выплачиваемое каждому жителю. Может колебаться от 2 до 6. Чем меньше размер жалования, тем больше денег остается у вас в казне.

Rations объем пайка, выдаваемый каждому жителю. Чем меньше размер пайка, тем больше пищи идет в «закрома» и тем быстрее растут ваши города.

Увеличение workday и уменьшение wages и rations ведет к росту числа недовольных в ваших городах, что отражается в уменьшении





показателя **happiness** (в буквальном переводе — «счастье, подробностями в разделе **HAPPINESS**). Каждый способ правления (монархия, республика и пр.) имеет свои «стандарты» **workday**, **wages** и **rations**, при которых население еще остается с довольным лицом. Эти стандарты отмечаются красными точками на соответствующих шкалах.

Шкала **HAPPINESS** (в верхней части панели) отражает средний уровень «счастья» в вашем государстве. С ним тесно связаны следующие данные:

RIOT — число городов, которые могут взбунтоваться на следующем ходу;

REV — число городов, в которых произойдет восстание на следующем ходу;

CELEB — число городов, которые будут праздновать на следующем ходу.

Кроме того, на панели **CIV STATUS** имеются еще две кнопки, щелкая по которым, можно менять следующие две параметра:

PW (**Public Work**) — доля **Production**, идущая на «общественные работы» (возведение ферм, шахт и т. п.). Может колебаться от 0 до 100 %;

SCIENCE — доля денег, идущая на развитие науки. Верхний предел определяется типом правительства. В нижнем правом углу панели имеется кнопка **CHANGE**, щелкая по которой, можно менять тип правления.

ТИПЫ ПРАВЛЕНИЯ

В игре предусмотрено 12 типов правления государством: **anarchy** (анархия), **tyranny** (тирания), **monarchy** (монархия), **theocracy** (теократия), **republic** (республика), **communism** (коммунизм), **fascism** (фашизм), **democracy** (демократия), **corporate republic** (корпоративная республика), **technocracy** (технократия), **ecotopia** (экология) и **virtual democracy** (виртуальная демократия). Чтобы иметь возможность перейти к тому или иному способу правления, его надо сначала «открыть» (например, для перехода к республике надо сделать научное открытие **republic**). Исключение составляют **анархия** и **тирания**, которые известны изначально.

Чтобы сделать переход к другому общественному устройству, надо войти на панель **CIV STATUS**, щелкнуть по кнопке **change** и затем выбрать желаемое. Однако пере-

ход к новому типу правления произойдет не сразу, а спустя несколько ходов (это определяется случайным образом, хотя возможен и мгновенный переход, максимум — 4 хода).

На время переходного периода установится анархия — самый неэффективный способ правления, когда полностью замирает развитие науки и существование падает: **выработка gold и production**.

Учтите, что некоторые юниты можно производить только при определенных типах правления (например, клирик доступен только в теократическом обществе). При смене правительства такие юниты автоматически исчезают, если новое правительство не может их поддерживать.

Каждый тип правления характеризуется следующими показателями:

Growth — рост населения, чем выше **growth**, тем быстрее растет численность населения городов;

Production — эффективность производства; чем выше **production**, тем быстрее идет строительство или производство;

Science — эффективность ведения научных исследований, чем выше **science**, тем быстрее идут научные исследования;

Gold — эффективность товарно-денежной системы, чем выше **gold**, тем больше денег вы получаете;

Military — настроение населения, связанное с ведением боевых действий; чем выше **military**, тем ниже недовольство.

Все перечисленные выше показатели оцениваются так: ужасно (**awful**), плохо (**bad**), среднее (**average**), хорошо (**good**) и отлично (**excellent**).

Maximum Science Setting — максимальная доля денег, которую можно пустить на развитие науки.

Приведем характеристики всех способов правления.

Anarchy

Growth ужасно
Production ужасно
Science ужасно
Gold ужасно
Military ужасно
Max Science Setting 0 %

Tyranny

Growth ужасно
Production среднее
Science ужасно
Gold плохо
Military среднее
Max Science Setting 50 %

Monarchy

Growth плохо
Production среднее
Science плохо
Gold плохо
Military хорошо
Max Science Setting 50 %

Theocracy

Growth плохо
Production хорошо
Science плохо
Gold хорошо
Military среднее
Max Science Setting 60 %

Republic

Growth плохо
Production хорошо
Science среднее
Gold среднее
Military плохо
Max Science Setting 60 %

Communism

Growth среднее
Production отлично
Science ужасно
Gold плохо
Military хорошо
Max Science Setting 60 %

Facism

Growth среднее
Production хорошо
Science среднее
Gold плохо
Military отлично
Max Science Setting 70 %

Democracy

Growth среднее
Production среднее
Science хорошо
Gold среднее
Military плохо
Max Science Setting 70 %

Corporate Republic

Growth среднее
Production хорошо
Science хорошо
Gold отлично
Military среднее
Max Science Setting 60 %

Technocracy

Growth хорошо
Production отлично
Science хорошо
Gold среднее
Military среднее
Max Science Setting 80 %

Ecotopia

Growth хорошо
Production плохо
Science хорошо
Gold хорошо

Military хорошо
Max Science Setting 80 %

Virtual Democracy

Growth! отлично
Production плохо
Science отлично
Gold хорошо
Military плохо
Max Science Setting 100 %



ГЛАВНЫЙ ЭКРАН

1 — всплывающие пиктограммы (щелкните **левой** кнопкой мыши)

2 — текущий год и численность населения в вашем государстве

3 — уменьшение/увеличение масштаба

4 — общий запас золота и накопленное количество Public Work

5 — панель города (подробности в разделе **ГОРОДА**)

6 — переход к панели Public Works (подробности в разделе **СТРОИТЕЛЬСТВО НА МЕСТНОСТИ**)

7 — переход от города к городу

8 — переход от юнита к юниту

9 — завершение кода

ОБЩИЙ СОВЕТ: если что-то непонятно (назначение кнопки, функция сооружения и пр.), попытайтесь щелкнуть по этому объекту **правой** кнопкой мыши, практически всегда вы получите какую-то информацию

ГОРОДА

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Основу могущества вашего государства составляет город. Только в городах собираются ресурсы, производятся юниты, возво-

дятся разнообразные здания и сооружения и строятся Чудеса Света

В City Civ города можно основывать не только на суше, но и на море, и даже в космическом пространстве (в двух последних случаях они называются колониями). Морские колонии основывает Sea Engineer, а космические — Space Engineer. Единственное ограничение —

в колониях нельзя строить аэропорты (airports) и все здания, относящиеся к доэпохенной эре (то есть те, доступ к которым появляется до наступления Modern Age)

Иногда может возникнуть потребность «расформировать город» (например, вы завоевали какой-нибудь удаленный или никчемный город противника)

Чтобы сделать это, надо вызвать панель CITY STATUS (через SCREENS), указать город и щелкнуть по кнопке DISBAND. Тем самым город будет уничтожен, а на его месте появится settler. Однако так можно расформировывать города с населением не выше 3 единиц.

Система управления городами несколько иная, чем в Civilization (теперь по двойному щелчку мыши вы не попадаете на экран города). Для начала надо выбрать город, щелкнув по нему **левой** кнопкой мыши. Далее смотрите в нижнюю часть экрана (5): щелчок по кнопкам от CIV до UNITS вызывает панели, описание которых приводится ниже.

CIV — ведет глобальным управлением государством, можно делать почти все (кроме смены правительства), что и с панели CIV STATUS (подробности выше, в разделе **ГЛОБАЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ**)

MAX — в левой части панели (под MAXIMIZE CITY) имеется 5 кнопочек: PRODUCTION, FOOD, GOLD, Science, HAPPINESS. Они позволяют так перераспределить ресурсы в городе, чтобы получить максимальный эффект по одному из этих показателей. Например, если нажать на кнопочку FOOD, то будет добываться максимальное возможное количество пропитания, следовательно, населения города будет расти максимально быстро.

В правой части панели выдается также информация о том, сколько пропитания съедается за 1 ход (eaten), сколько накоплено (stored) и через какое количество ходов (next pop in ... turns) население города увеличится на 1. Чуть ниже — шкала HAPPINESS для данного города.

LABOR — здесь можно перевести рабочих в разряд «специалистов» Entertainer (то, кто развлекает) дает +1 happiness, scientist (ученый) дает +10 science, merchant (торговец) дает +10 gold, laborer (рабочник) дает +20 production. Для перевода рабочего в разряд merchant обязательно наличие в городе Marketplace или Bank, а в разряд laborer — Factory.

PRODUCTION — чтобы начать строительство/производство, щелкните по кнопке BUILD. В появившемся списке юнитов, зданий и Чудес Света выберите нужное (щелчком **левой** кнопки мыши), а затем снова щелкните по BUILD. Можно задавать целую очередь на строительство/производство, для этого надо щелкать по кнопочкам QUEUE (добавление/удаление из списка очереди делается с помощью Add/Remove). Можно не ждать окончания строительства и купит здание, щелкнув по кнопке RUSH BUY (цена здания указывается над кнопочкой). Уже построенное здание можно продать — для этого предусмотрена кнопка SELL. На поддержание зданий требуется определенное количество денег, что указывается в графе Inventory Up-keep.

CITY — щелчком по кнопке TRADE можно отправлять торговые караваны (подробности в разделе **ТОРГОВЛЯ**). Щелчок по кнопке HAPPINESS приводит сводку «счастлив/несчастлив». При нажатии на POLLUTION возникает сводка за загрязнения окружающей среды. CRIME выдает уровень преступности в городе, а также количество food, production и gold, теряемого из за это.





UNITS — приводит список всех юнитов, находящихся в данном городе

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

Все ресурсы собираются в клеточках вокруг города (поле 5x5, включая угловые клетки). Каждая клеточка, в зависимости от типа местности, дает какое-то количество ресурсов.

Добычу ресурсов можно перераспределять. Чтобы сделать это, надо сначала выбрать город (щелчком **левой кнопки** мыши). Затем щелкните по нему **правой кнопкой** мыши. В появившейся панели можно перемещать рабочих щелчками **левой кнопкой** мыши сначала по той клеточке, откуда вы хотите переместить рабочего, а затем по той, куда вы хотите его переместить. На местности также можно возводить сооружения (шахты, фермы, дороги), увеличивающие добычу ресурсов (подробности ниже, в подразделе **СТРОИТЕЛЬСТВО НА МЕСТНОСТИ**).



ТИПЫ МЕСТНОСТЕЙ

Наиболее подходящими типами местности для основания городов являются степи (**grassland**) и равнины (**plains**). Они дают food=10, production=5 и food=5, production=10 соответственно (золота вообще не дают). На них легко стоятся дороги, фермы и шахты (дешево обходится их строительство). Леса (**forest**) и джунгли (**jungle**) позволяют усилить производство (production=20) и обеспечивают высоким уровнем продовольствия (food=5). Однако на них можно строить только дороги, которые обходятся весьма недешево. Джунгли и леса дают защитный бонус в 50 % и замедляют движение

(movement cost=3 и =2 соответственно).

Холмы (**hills, desert hills, polar hills**) обеспечивают чуть меньшим производством (production=10), чем леса и джунгли (при том же уровне food=5), зато дают золото (gold=5). Кроме того на них можно возводить еще и шахты. В смысле защиты и проходимости холмы приравнены к лесам (defense bonus=50 %, movement cost=2).

Горы (**mountains, desert mountains, polar mountains**) дают в 2 раза больше production (20), чем холмы, однако совсем не обеспечивают питанием (food=0). Золота они дают столько же (gold=5). На них так же можно строить шахты и дороги, но это строительство обходится очень дорого. Горы сильнее всего замедляют движение (movement cost=4) и дают существенный бонус (100 %) обороняющимся войскам.

Ближе к полярной зоне попадаются ледники (**glacier**) и тундры (**tundra**). Ледники — вообще бесполезные клеточки, так как не дают никаких ресурсов и на них ничего нельзя строить (движение по ним также затруднено: movement cost=3). Тундры дают все же food=5, и по ним можно прокладывать дороги (хотя и с трудом), movement cost=2.

В засушливых зонах попадаются пустыни (**desert**). Пустыни обеспечивают только минимальным уровнем производства (production=5), зато на них можно строить все шахты, фермы, дороги (правда, строительство обходится недешево), movement cost=2.

В переувлажненных зонах попадаются болота (**swamp**). Так же, как и пустыни, болота дают лишь производство (production=5), но на них можно строить только дороги. В отличие от пустынь, болота дают защитный бонус (50 %), и двигаться по ним труднее (movement cost=3).

Все перечисленные выше типы местности относятся к суше, и все их можно преобразовывать (terraform), так что даже «самые никчемные» (типа ледников) начинают давать больше ресурсов. Начиная от этого необходимо сделать сначала соответствующее открытие (например, для преобразования ледников необходимо знание advanced composites). Наличие рек заметно обогащает местность: если по клеточке проходит река, то местность получает дополнительно +5 food, +5 production и +5 gold. Река облегчает движение (move-

ment cost: 1/2). Морские клеточки тоже отличаются должным разнообразием, причем все они весьма богаты на ресурсы. Так что есть резон основывать города на побережье или рядом с ним. Перечислим морские клеточки.

Beach (взморье)

Food 10
Production 5
Gold 5
Movement cost 1

Shallow Water (мелководье)

Food 10
Production 10
Gold 5
Movement cost 1

Continental Shelf (континентальный шельф)

Food 10
Production 10
Gold 5
Movement cost 1

Trench (канавы)

Food 10
Production 10
Gold 5
Movement cost 1

Deep Water (глубоководье)

Food 5
Production 15
Gold 5
Movement cost 1

Rift (трещина)

Food 5
Production 25
Gold 5
Movement cost 1

Volcano (вулкан)

Food 5
Production 45
Gold 10
Movement cost 1

На континентальном шельфе в глубоководье, в трещинах и на вулканах можно строить что угодно: undersea mines (подводные шахты), nets (сети для ловли рыбы), undersea tunnel (подводные туннели для движения сухопутных юнитов). На взморье и мелководье можно только ставить сети и прокладывать подъемные туннели. Забудьте, что подводные вулканы сами по себе дают очень много production, а с построенным undersea mines превращаются в бесценные «источники производства».

Наконец, заметим, что на репутате загрязнения окружающей среды любая клеточка может стать



«мертвой» (dead tile) Мертвая клетка не дает вообще никаких ресурсов. Однако ее можно «реанимировать» (terraform), для чего вам потребуется знание conservation.

СТРОИТЕЛЬСТВО НА МЕСТНОСТИ

Возле городов можно возводить различные сооружения (шахты, фермы и пр.), увеличивающие добычу ресурсов. Но, в отличие от Civ, данной работой занимаются не сеттеры. В Civ: CPD возведение сооружений на местности стоит затрат единиц, productions, вырабатываемых во всех городах. Эта графа расходов называется Public Work (общественные работы). Долю productions, идущую на Public Works, можно менять, щелкая по знакам плюс и минус рядом с PW (либо на панели CIV STATUS, либо на панели города - CIV).

Public Works собираются в «общий котел», размер которого растет от хода к ходу. Как только накопится требуемая сумма, можно начинать строительство.

С этой целью щелкните по кнопке 6. Появится панель Tile Improvement, на которой можно выбрать желаемое, щелкнув **левой кнопкой** мыши. Затем щелкните по нужной клеточке возле города. Строительство займет несколько ходов (от 2 до 4).

Обратите внимание, что панель Tile Improvements фактически состоит из четырех панелей: LAND - строительство на суше, SEA - строительство на море, SPACE - строительство в космосе, TERRA - преобразование местности (о чем поговорим чуть ниже), так что сначала надо выбрать нужный раздел. Если какая-то клеточка на панели затемнена, это означает, что для данного строительства еще не хватает Publ с Works.

Чтобы узнать требуемую сумму, можно просто навести курсор мыши на клеточку.

Ниже приводятся все возможные улучшения. В графе **требуется** указывается научное открытие, которое надо сделать, чтобы иметь возможность произвести данное улучшение. PW означает требуемое количество Public Work (может меняться в зависимости от типа местности).

Время - это число ходов, уходящее на постройку. Графа **дает** указывает на прирост ресурсов, даваемый данным улучшением (может меняться в зависимости от типа местности).

СУША

Farms

Требуется: Agriculture

PW 200

Время 2

Дает +5 food

Advanced Farms

Требуется: Agricultural Revolution

PW 500

Время 2

Дает +15 food

Hydroponic Farms

Требуется: Smart Materials

PW 1400

Время 2

Дает +25 food

Mines

Требуется: Mining

PW 300-400

Время 2

Дает +15 production, +5 gold

Advanced Mines

Требуется: Electricity

PW 800-1000

Время 2

Дает: +10-30 production, +5-10 gold

Mega Mines

Требуется: Robotics

PW 1600-2200

Время 2

Дает: +10-45 production, +5-15 gold

Roads

Требуется: Toolmaking

PW 60-400

Время 2-4

Дает: увеличивает в 3 раза скорость движения

Railroads

Требуется: Railroad

PW 120-800

Время 3-4

Дает: увеличивает в 5 раз скорость движения

Maglevs

Требуется: Superconductor

PW 240-1600

Время 4

Дает: увеличивает в 10 раз скорость движения

Radar Station

Требуется: Jet Propulsion

PW 1000

Время 4

Дает: засекает юниты в пределах 25 клеток

Listing Post

Требуется: Electrification

PW 1000

Время 4

Дает: «видимость» в пределах 8 клеток

Air Base

Требуется: Aerodynamics

PW 1000

Время 4

Заправляет самолеты топливом, служит базой для десантирования (paratroop) парашютистов (paratrooper).

«Видит» в пределах 2 клеток и засекает юниты на радаре в пределах 3 клеток

Fortification

Требуется: Stone Working

PW 1000

Время 4

Дает: +150 % бонус к защите, «видит» в пределах 2 клеток



MOPE

NEPTS

Требуется: Shipbuilding

PW 200-400

Время 2

Дает: +5-10 food

Fisheries

Требуется: Ocean Farming

PW 500-900

Время 2

Дает: +15-30 food

Advanced Fisheries

Требуется: Robotics

PW 1400-2000

Время 2

Дает: +25-50 food

Undersea Mines

Требуется: Sea Colony

PW 400-600

Время 2

Дает: +30-50 production, +5 gold





Advanced Undersea Mines

Требуется: Ultra-Pressure Machinery
PW 1000-1400
Время: 2
Даёт +30-50 production, +10 gold

Mega Undersea Mines

Требуется: Future Sea 2
PW 2200-2800
Время: 2
Даёт +90-150 production, +15 gold

Undersea Tunnels

Требуется: Sea Colonies
PW 1200-2400
Время: 2-4
Позволяет сухопутным юнитам перемещаться под водой, увеличивает в 10 раз скорость передвижения. Если повреждается хотя бы один участок туннеля, то погибают все юниты, находящиеся в туннеле.

Sonar Buoy

Требуется: Mass Production
PW 150
Время: 2
Засекает подводные лодки (но не Stealth Submarines)

Food Pods

Требуется: Space Colonies
PW 600
Время: 2
Даёт +20 food

Assembly Bays

Требуется: Space Colonies
PW 600
Время: 2
Даёт +30 production, +5 gold

Advanced Assembly Bays

Требуется: Asteroid Mining
PW 1400
Время: 2
Даёт +60 production, +10 gold

Mega Assembly Bays

Требуется: Future Flight 2
PW 2200
Время: 2
Даёт +90 production, +15 gold

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ МЕСТНОСТИ

По мере развития науки появляется возможность преобразовывать местность (например, срезать горы), делая ее более плодотворной на ресурсы или более отвечающей вашим требованиям. На преобразование местности расходуется единицы production, идущие по статье Public Works. Здесь все точно так же, как и при СТРОИТЕЛЬСТВЕ НА МЕСТНОСТИ, поэтому подробности смотрите в предыдущем подразделе. Единственное отличие – на панели Tile Improvements надо щелкнуть по кнопке TERRA. Только учтите, что при преобразовании местности автоматически сносятся все сооружения, построенные там ранее (шахты, фермы и пр.)

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ РЕСУРСОВ

В Civ. CIP появилась возможность переводить production в gold или public work. Первая операция называется Capitalization и появляется с открытием Economics. Вторая называется Infrastructure и появляется с открытием Engineering. Перевод production осуществляется в каждом городе отдельно. Для этого надо сначала выбрать город, а затем в меню PRODUCTION BUILD установить Capitalization или Infrastructure соответственно.

жалование (wages), рабы довольствуются только половинным rationом питания. Однако рабов нельзя использовать в качестве специалистов. В рабов можно обрывать граждан другой расы. Делать это специальные юниты – работорговцы (slavers). Работорговец с вероятностью в 100 % порабощает незащищенного селтера. При нападении на город шансы на успех у работорговца составляют 75 %; в случае же провала попытки работорговец раскрывается (и уничтожается) с вероятностью в 50 %. Если работорговец был в стеке с боевыми юнитами и его армия одержала победу, тогда часть побежденной армии может быть обращена в рабов. Рабы автоматически и мгновенно превращаются в ближайший город расы работорговца. Операция порабощения стоит 250 gold. Работорговец невидим для обычных юнитов. Засечь его могут только slavers, abolitionists, clerics, spies, cyber ninjas и infectors. Города с крепостными стенами (city walls) обходятся сполноценной защитой от работорговцев.

Система рабовладения фактически подходит к концу с наступлением Age of Reason. Начиная с этого пор, ни одна раса не может производить slavers и, следовательно, добывать рабов. В это время появляется другой юнит, абolicционист (abolitionist), который делает прямо противоположное – освобождает рабов. Абolicционист может атаковать любой город противника, в котором есть рабы. С вероятностью в 75 % он достигает успеха. 1 раб автоматически и мгновенно превращается в свободного жителя ближайшего города расы абolicциониста; в случае провала абolicционист раскрывается с вероятностью в 50 %. Стоит эта операция 50 gold. Абolicционист также может провоцировать восстание рабов (с вероятностью в 100 %). Эта операция тоже требует денег, размер суммы зависит от количества рабов в городе, удаленности города от столицы и количества золота у атакующей расы. Абolicционист видит только те же юниты, которые видит работорговец (см. выше).

Чудо Света под названием Emancipation Act окончательно ставит точку на рабовладении. С появлением этого Чуда Света все рабы (по всему миру) превращаются в свободных жителей. Этот акт вызывает восстание рабов во всех городах (где были рабы), кроме городов той расы, которая осуществила Emancipation Act.

В Civ. CIP появились рабы. В отличие от свободных жителей (citizens), рабам не надо платить



КОСМОС

Food Pods

Требуется: Space Colonies
PW 600
Время: 2
Даёт +20 food

Food Modules

Требуется: Asteroid Mining
PW 1400
Время: 2
Даёт +40 food

Food Tanks

Требуется: Genetic Tailoring
PW 2200
Время: 2
Даёт +60 food

HAPPINESS

Это показатель «счастья», то есть того, насколько люди довольны вашим правлением «Счастье» оценивается по всему государству в целом и по каждому городу в отдельности. «Счастье» отображается цветной полоской HAPPINESS для государства — на панели CIV STATUS (см. раздел ГЛОБАЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ) и в разделе CIV на Панели Города, для города — в разделе MAX на Панели Города

Норма — это когда показатель «счастья» находится на отметке 74. Уменьшение этого показателя на каждый пункт увеличивает вероятность бунта (riot) на 10 % (Например, при happiness=70 есть сорокапроцентная вероятность того, что в городе вспыхнет бунт). Бунтующий город не производит ничего (ни food, ни gold, ни production). Число городов, в которых может возникнуть бунт на следующем ходу, приводится в графе RIOT на панели CIV STATUS (и в разделе CIV на Панели Города)

Если happiness падает ниже 60, то в городе поднимается восстание (наверняка). Митяжный город автоматически отказывается от вавель цивилизации и отходит от подчинения вам. Более того, митя — заразная «болезнь», а потому появляется вероятность того, что восстание поднимется и в соседних городах (даже если там happiness больше 60). Число городов, в которых произойдет восстание на следующем ходу, приводится в графе REV на панели CIV STATUS (и в разделе CIV на Панели Города). При высоком уровне «счастья» население города начинает расти вдвое быстрее. Такие города считаются «разднутоющими» (seebogating). Число городов, в которых произойдет праздник на следующем ходу, приводится в графе CELEB на панели CIV STATUS

В любом случае (даже если не происходит ни бунтов, ни восстаний) падение happiness отрицательно скажется на вашем количестве, поскольку приводит к повышению уровня преступности (crime). Преступность приводит к потере некоторого количества food, gold и production. С преступностью можно бороться, строя Courthouse. Чудо Света под названием Chichen Itza полностью устраняет преступность.

На показатель happiness в первую очередь влияют уровни workday, wages и rations, которые вы можете выставлять по своему ус-

мотрению (см. раздел ГЛОБАЛЬНОЕ ПРАВЛЕНИЕ). Кроме того, недовольство возрастает из-за других причин, описанных ниже.

Pollution — загрязнение окружающей среды. Можно понижать уровень загрязнения, строя соответствующие здания (типа Recycling Plant) и осуществляя глобальные проекты — Чудеса Света (типа Gaea Controller).

Overcrowding — перенаселенность. На каждом уровне сложности игры есть максимальный уровень населенности города. При превышении этого уровня в городе появляются недовольные. Сбивать overcrowding можно, строя здания типа Hospital. Чудо Света под названием Sensorium полностью устраняет недовольство, вызванное перенаселенностью.

Distance from Capital — удаленность от столицы. Чем дальше город удален от столицы, тем больше недовольство местных жителей. Строительство дорог (roads, railroads и maglevs) понижает это недовольство. Чудо Света под названием Confucius Academy полностью снимает недовольство, вызванное удаленностью от столицы.

War Discontent — недовольные войной, появляются из-за двух причин. 1) «родной» юнит находится за пределами города, 2) юнит уничтожен. Здание Movie Palace понижает недовольство, вызванное войной.

Too many cities — каждому типу правления соответствует некоторое максимальное количество городов, которыми можно эффективно управлять при данном способе правления. Если число городов превышает этот максимальный уровень, то появляются недовольные. Переход к более прогрессивным способам правления снимает эту проблему.

Некоторые специальные юниты (см. раздел ЮНИТЫ) могут совершать специальные атаки, понижая уровень happiness. Спецюниты не видны для обычных боевых юнитов, поэтому для предупреждения спецатак полезно держать в городе тех юнитов, которые могут их обнаружить.

Имеется ряд зданий (Body Exchange, Cathedral, Coliseum, Drug Store, House of Freezing, Temple, Theater) и Чудес Света (Contraception, Hagia Sophia, Immunity Chip, Ramayana), которые самым непростительным образом повышают happiness. Кроме того, можно переводить рабочих в разряд entertainers — это самая быстрая (хотя и

временная) мера предупреждения и/или устранения бунтов. Наличие войск в городе также повышает happiness.

Узнать «баланс счастья» можно на Панели Города, выбрав раздел CITY и нажав на кнопку HAPPINESS.

ЗАГРЯЗНЕНИЕ

По мере роста городов увеличивается загрязнение окружающей среды (pollution). Загрязнение сре-



зу же отражается на уровне «счастья» в городе, приводя к увеличению недовольства. Кроме того, чем выше уровень загрязнения, тем больше вероятность образования «мертвых клеток» (dead tiles), которые вообще не дают никаких ресурсов. Высокий уровень загрязнения может также приводить к глобальному потеплению климата планеты (global warming), в результате чего может повыситься уровень Мирового океана и затопить прибрежные клетки.

Следить за состоянием загрязненности можно по панели города, выбрав опцию CITY — POLLUTION. К быстрому росту загрязнения приводит наличие в городе Airport, Beef Vat, Factory, Oil Refinery и Robotic Plant. Ряд сооружений, а именно Eco-Transit, Fusion Plant, Nuclear Plant, Recycling Plant и Security Monitor, наоборот, улучшают экологическую ситуацию.

НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Быстрое развитие науки — залог успеха, так как по мере освоения передовых технологий вы получаете возможность совершенствовать города и прилегающие к



ним территории, производить все более мощные юниты, строить Чудеса Света и переходить к более эффективным способам правления.

Долю денег, идущих на научные исследования, можно менять, деляка по кнопочкам со знаками плюс и минус рядом с надписью SCIENCE на панели CIV STATUS (вызывается через SCREENS - CIV или CIV в нижней части экрана). Или CIV (в нижней части экрана). Однако эту долю нельзя поднять выше некоторого максимального уровня, определенного типом общественного устройства (только при виртуальной демократии все 100 % можно пустить на науку).

Кроме того, увеличивать скорость проведения научных исследований можно еще несколькими путями:

1) Строить здания типа университета (к примеру, университет дает +50 % science в том городе, где он построен),

2) Переводить рабочих (в городах) в ученых (каждый ученый дает +10 science),

3) Строить Чудеса Света (например, Gutenberg's Bible дает +10 % science),

4) Обмениваться знаниями с другими странами (или требовать их у них) Подробности в разделе ДИПЛОМАТИЯ,

5) Красть научные достижения с помощью шпионов или кибериндзя. Однако в случае провала это чревато ухудшением дипломатических отношений,

6) При завоевании вражеского города есть шанс, что вы получите неизвестное вам знание.

7) Некоторые руины могут давать знания. Кроме того, в руинах вы можете найти какой-нибудь юнит, который присоединится к вам, поселение, которое станет вашим, некоторое количество золота, или наткнуться на варваров, с которыми надо будет сражаться, возможен и «нулевой» исход, когда ничего не произойдет.

По мере продвижения по дереву научных исследований меняется «цена» научных открытий, когда человечество вступает в новую эру развития науки. Например, с открытием Alchemy, Classical Education, Engineering и Banking (когда сделаны все эти открытия) наступает эра Ренессанса. При этом «цена» исследований увеличивается до 500, то есть, чтобы сделать очередное открытие, ваше государство должно накопить 500 science (денег, идущих на развитие науки).

Эры развития науки

Ancient Age: цена - от 20 до 135,

Renaissance Age: цена - 780, наступает с открытием Alchemy, Classical Education, Engineering и Banking,

Modern Age: цена - 9375, наступает с открытием Age of Reason, Railroad, Medicine, Ocean Farming и Cannon Making,

Genetic Age: цена - 35155, наступает с открытием Genetics, Robotics и Space Flight,

Diamond Age: цена - 50000, наступает с открытием Wormholes, Neural Interface и Arcologies

ACTION - действие

Более конкретно вы можете потребовать прекратить пиратство (STOP PIRACY), уменьшить загрязнение (REDUCE POLLUTION), вывести войска с вашей территории (STOP TRESPASS), прекратить торговать с какой-либо расой (STOP TRADE WITH) или напасть на какую-либо расу (ATTACK ENEMY).

Конечно, имеет смысл что-либо требовать только у расы, которая заметно слабее вашей.

Иначе вы рискуете очень сильно подпортить дипломатические отношения с серьезным соперником.



ДИПЛОМАТИЯ

Для ведения переговоров с любой расой необходимо сначала установить с ней контакт (контакт считается установленным, если любой ваш юнит встал на клетку, соседнюю с юнитом или городом данной расы).

После этого данная раса появляется на панели DIPLOMACY (вызывается через SCREENS). Для ведения переговоров необходимо отметить расу щелчком **левой** кнопки мыши, а затем нажать на кнопку SEND EMISSARY. После этого вам становятся доступными различные действия.

MAKE A DEMAND - потребовать что-либо. В качестве требования могут выступать

GOLD деньги, **MAP** - участок карты, не известный вам, но разведанный данной нацией,

ADVANCE - научное достижение (необходимо наличие посольства),

OFFER AN EXCHANGE - предложить обмен.

Обмениваться можно **MAPS** - открытые участки карты мира.

ADVANCES - научные достижения (необходимо наличие посольства).

OFFER AN GIFT - предложить подарок. По сути, это попытка задобрить более могущественную расу. Таким путем вы вряд ли остановите агрессора, но можете получить время на подготовку к войне. В качестве подарков могут выступать

GOLD - золото; **ADVANCES** - научные достижения,

MAP - известный вам участок карты.

SUGGEST A TREATY - предложить договор. Договоры могут быть такими:

PEACE TREATY - мирный договор сроком на 10 ходов. Подписавшие договор стороны обязуются не нападать друг на друга. Нарушитель договора теряет престиж на

международной арене (чем меньше ваш престиж, тем вам труднее договориться с каким-либо расой).

ALLIANCE - альянс. Это более тесная форма мирного договора - «договор навеки о нерушимой дружбе» нарушитель альянса резко теряет престиж в глазах общности.

ЕСО РАСТ - экологический пакт. Это договор о сотрудничестве в области экологии. Его действие продолжается до тех пор, пока не исчезнет глобальное загрязнение (global pollution). На время действия экологического пакта автоматически наступает перемирие между подписавшими пакт сторона-

ми дипломат автоматически раскрывается и уничтожается.

Более совершенно шпионскую операцию выполняют шпионы (spy) и киберниндзя (cyber ninjas). Хотя шансы на успех у них одинаковы (75 %), в случае провала шпионы раскрываются с вероятностью в 50 %, а киберниндзя - с вероятностью в 25 %.

Шпионы и киберниндзя могут также

Steal advance - красть научные достижения. Шансы на успех - 50 %, вероятность раскрытия в случае провала - 50 % и 25 % соответственно. Можно указывать, какое конкретно достижение вы хо-

тежите выкрасть, однако шансы на успех при этом снижаются. Данная операция стоит 2000 gold.

Incite an uprising - спровоцировать революцию во вражеском городе. Шансы на успех - 25 %, вероятность раскрытия в случае провала - 50 % и 25 % соответственно. На эту операцию также требуются деньги, конкретный размер суммы зависит от удаленности города от своей столицы и состояния казны атакованной расы.

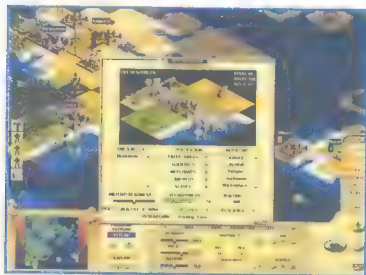
Planting a nuke - навести ядерный удар. В этом случае уничтожаются все юниты в соседних клетках (включая наводчика), а также большая часть населения атакованного города. Шансы на успех - 25 %; вероятность раскрытия в случае провала - 50 % и 25 % соответственно.

Если вы посмотрите на карту, то увидите, что на некоторых клетках попадают бонусы - изоб-

ражения зверушек, цветов и прочего. Эти бонусы называются товарами (goods). Их 17 видов: alligator (крокодил), beaver (бобр), caribou (олень), coffee (кофе), crab (краб), diamonds (изумруды), elephant (слон), giant squid (осьминог), grapes (виноград), jade (нефрит), oil (нефть), pearls (жемчуг), poppies (мак), rubies (рубины), sugar (сахар), tobacco (табак) и whale (кит).

Каждый товар-бонус дает дополнительно 10 gold, если на клетке с его изображением работает рабочий из города. Однако из товаров можно извлекать большую прибыль, если сосредотачивать одноименные товары в одном городе (тем самым создается монополия товара). Второй одноименный товар дает 20 gold, третий - 30 gold, четвертый - 40 gold, пятый - 50 gold. Например, если в двух разных городах добываются изумруды, приносимые вашему государству $10+10=20$ gold, то, переправив изумруды в один город, вы будете получать уже $10+20=30$ gold (и так далее - чем больше одноименных товаров, тем больше выгоды).

Переправляются товары из города в город с помощью торговых маршрутов (trade routes). Каждый город может иметь не более 4 выходящих (товары идут из города) и 4 входящих (товары идут в город) маршрутов. Для установления 1 торгового маршрута необходимо произвести в любом городе 1 караван (караваны становятся доступными с открытием trade). Затем надо вызвать панель **ТОРГОВЛЯ** (через **SCREENS** - **TRADE**). Далее надо нажать на кнопку **SEND** (сразу надписью **DOMESTIC**). На сменяющейся панели надо указать тип товара и щелкнуть по кнопке **NEXT**.



ми. Между расами, которые достигли соглашения, тоже бы по одному вопросу из пунктов **DEMAND**, **EXCHANGE** или **OFFER**, автоматически устанавливается перемирие (peace treaty) на 5 ходов.

Чтобы иметь возможность требовать научные достижения (advances) или обмениваться ими, необходимо сначала открыть посольство (embassy). Делается это с помощью дипломатов (diplomats). С этой целью надо подвести дипломата к любому городу нужной расы, а затем щелкнуть левой кнопкой мыши сначала по иконке **Tabish Embassy** (на панели дипломата), а затем по городу.

Дипломат может также шпионить (щелчок по иконке spy, а затем - по городу). Его шансы на успех составляют 75 %. В этом случае вы получите доступ к важнейшей информации, касающейся чужого города: сколько и каких юнитов находится в городе, где и что добывается, уровень счастья и пр. В случае же провала шпионской ак-

ции дипломат автоматически раскрывается и уничтожается.

Более совершенно шпионскую операцию выполняют шпионы (spy) и киберниндзя (cyber ninjas). Хотя шансы на успех у них одинаковы (75 %), в случае провала шпионы раскрываются с вероятностью в 50 %, а киберниндзя - с вероятностью в 25 %.

Шпионы и киберниндзя могут также **Steal advance** - красть научные достижения. Шансы на успех - 50 %, вероятность раскрытия в случае провала - 50 % и 25 % соответственно. Можно указывать, какое конкретно достижение вы хо-

тежите выкрасть, однако шансы на успех при этом снижаются. Данная операция стоит 2000 gold.

Incite an uprising - спровоцировать революцию во вражеском городе. Шансы на успех - 25 %, вероятность раскрытия в случае провала - 50 % и 25 % соответственно. На эту операцию также требуются деньги, конкретный размер суммы зависит от удаленности города от своей столицы и состояния казны атакованной расы.

Planting a nuke - навести ядерный удар. В этом случае уничтожаются все юниты в соседних клетках (включая наводчика), а также большая часть населения атакованного города. Шансы на успех - 25 %; вероятность раскрытия в случае провала - 50 % и 25 % соответственно.

Если вы посмотрите на карту, то увидите, что на некоторых клетках попадают бонусы - изоб-

ТОРГОВЛЯ

На следующей панели вам останется только указать, из какого города (FROM) и в какой город (TO) вы собираетесь переправлять товар, и щелкнуть по кнопке SEND. Тем самым торговый маршрут будет установлен (вам не нужно управлять юнитом под названием «караван» и «верчунго» транспортировать его из города в город, как это было в Civ II). Выгода от проложенного маршрута указывается в колонке PROFIT. Следите также за текстом в верхней части панели — там ваш торговый советник будет предлагать самые выгодные сделки.

Посмотреть весь список имеющихся у вас торговых маршрутов можно через ту же панель TPOFOLLI. Вызвав ее, надо щелкнуть по кнопке REVIEW TRADE. Далее вы сможете отменить (break route) или восстановить (reset route) любой маршрут.

Торговые маршруты отмечают на карте синей линией. Торговые маршруты специально не охраняются, так что любой военный юнит противника может встать на клеточку, по которой проходит маршрут, и разрушить его. При этом разграбление он может получить +30 gold (но не всегда).

Заниматься куплей/продажей товаров можно и на внешнем рынке. Продавать товар имеет смысл в том случае, если в вашем государстве он добывается только на 1-2 клеточках. Пусть, к примеру, вы добываете мак на 1 клеточке, получаете за это 10 gold. Вы можете выйти на внешний рынок и сами назначить цену своему маку (скажем, 20 gold). Тогда, если какое-то государство добывает много мака, то ему может оказаться выгодным закупать у вас мак по такой цене. Разумеется, вы тоже можете закупать товары, поставляемые на внешний рынок. Выход на внешний рынок осуществляет с помощью все той же панели TPOFOLLI, войдя на которую, надо щелкнуть сначала по кнопке BUY или SELL, а затем указать тип товара (и назначить цену, если вы продаете). Затем надо будет подождать один или несколько ходов. Если на ваше предложение выйдет партнер, то будет установлен такой же торговый маршрут, как и описанный выше. Только этот маршрут будет считаться «многосторонним». Еще одно отличие — если вы продавали товар, то с вашей стороны потребуются караван для установления соответствующего торгового маршрута. Однако караван нужен, если вы делали предложение о покупке (buy).

ЗДАНИЯ

Здания или сооружения (improvements) — это строения, приносящие выгоду только тому городу, который их построил. Например, зернохранилище (Granary) дает городу половину запаса пищи (food), необходимого для его дальнейшего роста, и, как следствие, город растет быстрее. Иногда здания разрушаются в ходе атак на город обычных боевых юнитов. Здания также могут быть разрушены в ходе nano-attack экотеррористов (ecoterrorist). В случае удачи такая атака разрушает все здания и Чудеса Света, построенные в городе. Здания можно продавать (нажмите на кнопку SELL, предварительно выбрав здание).

После продажи вы получите некоторое количество золота — примерно половину стоимости здания. Эффекты зданий складываются. Например, если у вас есть Factory, дающая +50 % production, и вы построите Incubation Centre, дающий +25 % production, то в результате производство в городе возрастет на 75 %. Здания необходимо поддерживать — выплачивать в начале каждого хода стоимость поддержки (maintenance cost) в золоте. В отличие от Civilization II, поддержка зданий в CTP выплачивается из общей казны (а не из казны города). Ниже приводится перечень всех зданий.

Academy

Цена 540

Поддержка: 4

Дает +50 % science, +1/2 science на каждого жителя

Airport

Цена 2500

Поддержка 20

Дает +50 % gold, +100 % pollution

Aqua-Filter

Цена 8000

Поддержка: 5

Дает: -5 overcrowding

Aqueduct

Цена 400

Поддержка 3

Дает +20 % food, 2 overcrowding

Arcologies

Цена 5000

Поддержка 15

Дает -4 overcrowding

Bank

Цена 1125

Поддержка: 10

Дает: +50 %, позволяет переводить рабочих в разряд торговцев (merchants)

Beef Vat

Цена 3000

Поддержка 3

Предохраняет город от голодания, гарантируя +5 food городу при любых условиях

Bio Memory Chip

Цена 2800

Поддержка 5

Дает +50 % science, +1 science на каждого жителя

Body Exchange

Цена 10000

Поддержка 50

Дает +3 happiness

Capitol

Цена 405

Поддержка 0

Город становится столицей, любое государство может иметь не более 1 столицы. При строительстве capitol в другом городе новая столица перемещается туда (старая capitol автоматически уничтожается).

Cathedral

Цена 2475

Поддержка 10

Дает +3 happiness (исключения +1 при коммунизме, +5 при теократии)

City Clock

Цена 1620

Поддержка 5

Дает: +1 gold на каждого жителя

Coliseum

Цена 1035

Поддержка 8

Дает: +2 happiness

Computer Centre

Цена 2400

Поддержка 24

Дает: +50 % science, +1/2 science на каждого жителя

Drug Store

Цена 3000

Поддержка 10

Дает +3 happiness, +25 % production

Eco-Transit

Цена 3500

Поддержка 15

Дает -200 % pollution

Factory

Цена 2025

Поддержка: 20

Даёт +50 % production, +100 % pollution, возможность переводить рабочих в разряд labourers

Forcefield

Цена 6000
Поддержка: 30
Даёт +12 defence

Fusion Plant

Цена 10000
Поддержка: 30
Даёт +50 % production, -100 % pollution

Granary

Цена 540
Поддержка: 1
Городу требуется на 50 % меньше food для дальнейшего роста

Hospital

Цена 2250
Поддержка: 10
Даёт -3 overcrowding

House of Freezing

Цена 5000
Поддержка: 25
Даёт +50 % gold, +5 happiness при тектоничи

Incubation Centre

Цена 2500
Поддержка: 25
Даёт +25 % production

Marketplace

Цена 675
Поддержка: 5
Даёт +50 % gold, позволяет переводить рабочих в разряд торговцев (merchants)

Micro Defence

Цена: 3500
Поддержка: 15
Даёт: защищает город от nano-attacks

Mill

Цена 1125
Поддержка: 10
Даёт +50 % production

Mind Controller

Цена 10000
Поддержка: 50
Устраняет недовольство, защищает от slavery (угон в рабство), с вероятностью в 50 % защищает от contamination

Movie Palace

Цена 1500
Поддержка: 10
Уменьшает на 50 % недовольство, вызванное ведущей войной (war discontent)

Nanite Factory

Цена: 4000
Поддержка: 30
Уменьшает стоимость покупки зданий (Rush Buy) - 1 gold за 1 production

Nuclear Plant

Цена 5500
Поддержка: 45
Даёт +50 % production, -50 % pollution

Oil Refinery

Цена: 3500
Поддержка: 20
Даёт +50 % production, +200 % pollution

Publishing House

Цена 540
Поддержка: 6
Даёт +25 % science, +1/2 science на каждого жителя

Rail Launcher

Цена 6000
Поддержка: 15
Запускает юниты в космическое пространство

Recycling Plant

Цена 3000
Поддержка: 5
Даёт -200 % pollution, уменьшает загрязнение на мировом уровне (worldwide pollution)

Robotic Plant

Цена 4500
Поддержка: 45
Даёт +50 % production, +100 % pollution

ROI

Цена 5000
Поддержка: 10
Защищает город от ядерных ударов

Security Monitor

Цена 4000
Поддержка: 10
Даёт +25 % production, -50 % crime, -100 % pollution

Television

Цена: 3000
Поддержка: 50
Даёт: +5 gold на каждого жителя

Temple

Цена 270
Поддержка: 2
Даёт +2 happiness

Theatre

Цена: 495
Поддержка: 1

Даёт +1 happiness, удваивает эффект от entertainers

University

Цена: 1350
Поддержка: 12
Даёт +50 % science

ПРИМЕЧАНИЕ: здания Academy, Airport, Aqueduct, City Clock, City Wall, Coliseum, Courthouse, Granary, Marketplace, Mill, Publishing House, Temple и Theatre можно строить только на суше (в городах), здания Oil Refinery, Rail Launcher и SDI можно строить на суше и на море, а Nanite Factory - только в космических колониях

ЮНИТЫ

За каждый произведенный юнит следует платить единицами production, которые идут на его содержание (support cost). Эта плата осуществляется автоматически в начале каждого хода. Если плата за юниты превышает суммарное производство вашего государства, тогда часть юнитов будет автоматически расформирована (начиная с самых дорогих). Следует отметить, что, в отличие от Civilization, юниты не «присписываются» к городу, который их произвел. Как следствие, средства на содержание юнитов идут из «общего котла» production.



В Civ СТР стоимость содержания разная для разных юнитов чем «круче» юнит, тем больше и цена (например, содержание мушкетера обходится в 4 раза дороже, чем лучника). Кроме того, стоимость содержания меняется в зависимости от состояния боеготовности (military readiness), которую вы можете менять сами. Для этого надо вы-



звать панель ЮНИТОВ (через SCREENS - UNIT) в правой части этой панели, под надписью MILITARY READINESS, имеется рычажок, который можно двигать влево-вправо. Чем правее находится рычажок, тем выше боеготовности и тем больше production надо платить на содержание юнитов (суммарная цена указывается чуть ниже, в графе military support cost, в процентном выражении - в графе production percentage). Состояние боеготовности прямо отражается на здоровье юнитов: чем выше боеготовность, тем больше хит-поинты они имеют. Минимум здоровья (в состоянии Stand down) составляет 75 % от максимума (в состоянии at war).

Рычажок Military Readiness очень удобен: можно понизить боеготовности юнитов до «минимальной» в мирное время и «повысить» всех под ружье, как только начнется назревающий военный конфликт. Только учтите, что боеготовности увеличиваются плавно (за 10 ходов от stand down до at war), даже если вы сразу же отведете рычажок в крайнее правое положение.

Некоторые юниты относятся к разряду special force (специальных сил) - они всегда находятся в состоянии максимальной боеготовности.

Юниты можно укреплять (команда fortification). Защита укрепленного юнита повышается на 50 %, но юнит не может двигаться в таком состоянии. Эффект fortification сказывается только через ход после отдачи соответствующей команды. Укреплять можно только боевые юниты.

Юниты можно объединять в стейки (до 9 юнитов) и двигать ими как одним отрядом.

Юниты можно расформировать (disband unit). Это полезно в том случае, если вы не хотите больше содержать явно хилые юниты. Кроме того, если вы расформируете юнит в тот момент, когда он находится в городе, то получите половину production, затраченную на его производство.

Всего в игре 65 различных типов юнитов. Каждый юнит характеризуется следующими параметрами: Assault - боевая сила (в рукопашном бою), Range - сила выстрела, Defense - защита, Vision - дальность видения, Movement Points - запас хода, Support - стоимость содержания (при максимальной боеготовности). Некоторые юниты обладают способностью bombing (бомбардировка). Бомбардировка выгодна тем, что ведется безнаказанно, но цели, не обладающей свойством anti-bombing (если нет юнитов, способных ответить огнем на бомбардировку). При бомбардировке города могут терять единицы population за выстрел. Подробные характеристики всех юнитов можно найти в LIBRARY (вызывается через SCREENS), в разделе UNITS. Ниже мы остановимся только на основных особенностях юнитов.

СУХОПУТНЫЕ ЮНИТЫ

Warrior, Phalanx, Pikeman, Legion, Cavalry, Knight, Samurai, Fascist, Machine Gunner, Plasmatics ничем особым не выделяются.

Archer, Mounted Archer, Musketeer, Tank, Fusion Tank - стреляющие юниты.

Cannon, Artillery, War Walker, Leviathan - стреляющие юниты со способностью bombing.

Mobile SAM автоматически обстреливает самолеты, оказавшиеся в радиусе ее действия (12 клеток!). Manners могут атаковать города прямо с транспортных средств. Парашютисты (Paratroopers) могут забрасываться на расстоянии до 20 клеток от города или авиабазы.

Самыми «крутыми» являются Leviathan и War Walker.

Leviathan - это, по сути, автономная крепость с assault=40 и defense=40. Может устраивать бомбардировки на расстоянии до 40 (!) клеток и автоматически открывает огонь по воздушным и космическим целям, оказавшимся в радиусе ее действия. Единственный минус Leviathan'a - низкая мобильность: movement points=1.

Robot War Walker примерно в 3 раза слабее Leviathan'a (assault=12,

defense=13) и стреляет на меньшие дистанции (range=24), зато гораздо мобильнее: movement points=5.

МОРСКИЕ ЮНИТЫ

Самое простейшее судно тримера (Trigeme) - может плавать только вдоль побережья и перевозить максимум 2 юнита. Fire Trigeme чуть сильнее обычной тримеры (поскольку обладает range attack), но может перевозить только 1 юнит. Longship уже может выходить в открытое море, но перевозит тоже не более 2 юнитов.

C Ship of the line уже стоит считаться как с серьезным кораблем, поскольку он может бомбардировать море и сушу и перевозить до 3 юнитов. С открытием стали (steel) его вытесняет Batt cruiser - не только по огневой мощи, поскольку Batt cruiser не может перевозить юниты. Здесь функции корабель разделяются, появляется чисто транспортный корабль Troop Ship, который может перевозить до 5 юнитов, но совершенно беззащитен (Assault=0).

Destroyer - это эффективное средство борьбы с подводными лодками, а усовершенствованный вариант (Plasma Destroyer) может также безнаказанно бомбардировать другие корабли.

Подводные лодки (Submarines) ценны тем, что могут устраивать внезапные атаки - их видят только сонары, Destroyers (включая Plasma), другие субмарины (включая Stealth), Spy Pans и Crawlers. Submarines могут также нести ядерное оружие - 2 Nukes. Stealth Submarines могут засечь только Plasma Destroyers, Crows, Stealth Subs, и они могут нести 4 ядерных заряда. Crawler также передвигается под водой и поэтому не виден для обычных юнитов. Но Crawler - это субро транспортное средство: может перевозить 5 сухопутных юнитов, не обладая никаким вооружением (Assault=0).

Основное назначение авианосца (Aircraft Carrier) - дозвонять самолеты (F fighters, Interceptors, Space Fighters). Однако при случае он сам может постоять за себя (assault=8, range=8, defense=8).

ВОЗДУШНЫЕ ЮНИТЫ

Каждый воздушный юнит снабжается ограниченным запасом топлива, которого хватает только на несколько ходов. Это число ходов указывается в характеристике fuel. Например, у истребителя

fuel=3 turns, и это означает, что истребитель обязательно должен до заправки не позднее, чем к концу третьего хода. Все воздушные юниты дозиправляются в городах и на авиабазах (airbase), а Fighter, Interceptor и Space Fighter могут также дозиправляться на авианосцах.

Fighter и Interceptor относятся к классу истребителей. Interceptor чуть сильнее Fighter'a, однако топлива у него хватает только на 2 хода (у Fighter'a — на 3). Кроме того, Interceptor автоматически открывает огонь по всем вражеским самолетам, оказавшимся в зоне его стрельбы (range=12).

Бомбардировщики Bomber и Stealth Bomber могут нести на борту ядерные заряды (nukes). Обладают приличным запасом топлива (fuel=5) и запасом хода (movement points=10). Кроме того, Stealth Bomber невидим для обычных юнитов (его могут засесть только юниты со свойством stealth). Существенный минус бомбардировщиков — не могут атаковать воздушные цели.

Самолет-шпион (Spy Plane) — прекрасное средство для разведки, поскольку видит на расстоянии в 5 клеточек, запаса топлива ему хватает на 10 ходов, а за каждый ход он покрывает расстояние в 30 клеток. Единственный его минус — отсутствие всякого вооружения.

КОСМИЧЕСКИЕ ЮНИТЫ

Космический бомбардировщик (Space Bomber) атакует прямо с орбиты, и сила его удара невелика (assault=6), но дальность действия огромная (range=50).

Космический истребитель (Space Fighter) может атаковать воздушные цели прямо из космоса. В этом случае его удары остаются безответными.

Space Ship — это космический челнок, который может доставлять на орбиту до 5 юнитов. Не обладает оружием, как и всякое транспортное средство. Запас топлива — 2 хода.

Фантом (Phantom) невидим для всех юнитов, и в этом его сила. Становится видимым лишь тогда, когда сам ввязывается в сражение. Сочетание невидимости с assault=40 делает его прекрасным средством для нанесения внезапных мощных ударов. Но когда фантом раскрывается, его не так уж трудно уничтожить (defense=10).

Star Cruiser — самый мощный космический юнит (assault=30, range=30, defense=20), обладаю-

щий к тому же приличной маневренностью (movement points 5). Имеет способность bombard.

Storm Marine и Swarm — единственные пехотинцы, способные воевать в открытом космосе. Сравным успехом они могут также воевать на суше и на море. Storm Marine и Swarm могут атаковать города/колонии прямо с транспортного средства (не высаживаясь предварительно). Swarm может сбрасываться на землю прямо из космоса, но подняться назад самостоятельно уже не может.

ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ

С открытием квантовой физики (quantum physics) вы получаете возможность строить ядерные ракеты (Nukes). Ядерные ракеты обладают сокрушительным ударом (assault=100) и уничтожают не только цель, но и все вокруг нее. Но и строительство nukes «влетает в копеечку» 4000 production. Ракеты могут пускаться из городов или с борта субмарин (Submarine, Stealth Submarine) и бомбардировщиков (Bomber, Stealth Bomber). Радиус действия ракет — средний movement points=10.

В городах и морских колониях можно строить SDI, которые автоматически сбивают nukes на подлете к городу.

С построением Чуда Света под названием Nantite Difuser полностью уничтожаются все ядерные заряды во всем мире.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ

В игре имеется ряд необычных юнитов, которые могут выполнять особые миссии во вражеских городах. Все эти юниты безоружны (кроме экзотеррориста в обычном смысле (assault=10), зато невидимы для обычных военных юнитов (их могут раскрыть только аналогичные спецюниты). О части таких юнитов (slaver, abolitionist, diplomat, spy, cyber ninjas) мы уже говорили в разделах РАБЫ и ДИПЛОМАТИЯ. Теперь опишем остальных.

Клирик (cleric) появляется только в теократическом обществе (чтобы иметь возможность проводить клириков, ваше правительство должно быть Theocracy). Клирик — религиозный юнит, устраивающий «промывание мозгов» иноверцам. Он может выполнять следующие спецоперации.

Convert cities — «обращение городов в свою веру». Эта операция стоит 100 gold. Шансы на успех

— 75 %. В случае провала клирик будет разоблачен и уничтожен с вероятностью в 50 %. В случае успеха обращенный город передает вам 20 % добычи золота каждый ход. Кроме того, в обращенном городе резко повышается недовольство, если его нация начинает воевать с вами. Однако обращенный город еще можно реформировать (reform city). Сделать это может любой боевой юнит. Правда, эта операция стоит 1000 gold и понижает happiness на 5 единиц.

Sell Indulgences — «отпущение грехов». Эта операция не требует затрат и всегда успешна. Вы получаете от города 3 gold, и при этом уровень его happiness повышается на 2 единицы (на 1 gold). Если город уже был обращен (converted city), то вы получите 5 gold и повысите его happiness на 4 единицы.

Soothsays — «мрачные предсказания». Эта операция требует 500 gold и всегда успешна. Понижает уровень happiness в городе на 5 единиц сроком на 1 ход.



Телевангелист (televangelist) смещает клирика в современную эпоху (и появляется тоже только в теократическом обществе). Телевангелист проводит те же операции, что и клирик, только с обращением городов справляется гораздо лучше.

Вероятность того, что телевангелист будет схвачен после провала convert city, уменьшается до 25 %. В случае же успеха телевангелист будет «перекачивать» из города 40 % gold, если в этом городе есть телевидение (TV).

С открытием демократии (democracy) появляется возможность производить судей (lawyers). Судьям доступны следующие операции:



File injection — «судебное постановление» останавливает производство в городе на 1 ход. Операция стоит 300 gold и всегда успешна.

Sue — «преследование в судебном порядке» уничтожает любой trade unit (Lawyer, Corporate Branche, Subneural Ad, Televangelist). Операция стоит 500 gold и всегда успешна.

Lawyer также прекращает действие **franchise** в городе (подробности ниже).

Юнит под названием **Corporate Branch** может осуществлять операцию **franchise**. Эта операция стоит 250 gold. Шансы на успех — 75 %. В случае успеха вам передается 50 % production города каждый ход.

Subneural Ad сменяет **Corporate Branch** с наступлением Diamond Age. Помимо операции **franchise** он может делать **advertise** — порождает острое желание к несуществующим пока продуктам и тем самым понижает уровень happiness в городе на 5 единиц. Эта операция стоит 500 gold.

Infecter может заражать города специальной чумой (**Infect city**) и тем самым понижать уровень happiness в городе на 5 единиц. Шансы на успех данной операции — 75 %. В случае провала **Infecter** минимуме разоблачается и уничтожается. Все города, торгующие с инфицированным городом, сами имеют шанс заразиться на следующем ходу с вероятностью в 30 %. Имеются еще два экологических юнита — **Eco Ranger** и **Ecoterrorist**, которые становятся доступны только в экологическом обществе (способ правления — **Eco-toria**). Кроме того, для производства **Eco Ranger** необходимо сначала построить Чудо Света под названием **The Edem Project**. **Eco Ranger** уничтожает город и все юниты и постройки на местности (шахты, дороги и пр.) в радиусе 2 клеточек, но при этом уничтожается и сам. В отличие от ядерного оружия, не приводит ни к какому загрязнению окружающей среды, напротив, переводит природу к ее «дикому» состоянию (на этом и основан его принцип действия).

Ecoterrorist может совершать два вида атак.

Conduct hits — понижает happiness на 5 единиц сроком на 2 хода. Атака всегда достигает успеха и не требует денежных затрат.

Nano-attacks — разрушает здания и сооружения (improve-

ments) в городе. Эта операция стоит 4000 gold. Шансы на успех — 25 %. В случае провала экотеррорист будет разоблачен и уничтожен с вероятностью в 75 %. Все города, торгующие с атакованным городом, с вероятностью в 20 % подвернутся nano-attack на следующем ходу.

В городах и колониях можно строить некоторые сооружения, которые частично или полностью препятствуют некоторым видам спецатак.

Micro Defense — полностью защищает от **nano-attack** и **infest city**.

Mind Control — с вероятностью в 50 % предотвращает **convert city** и полностью защищает от **slavery**.

City Walls — полностью защищает от **slavery**.

Чудо Света под названием **Gutenberg Bible** дает полный иммунитет от **convert city**.

После проведения спецатаки (удачной или неудачной) жители города становятся обеспокоенными. Это означает, что успешно второй спецатаки (пусть даже юнитом другого типа) понижается вдвое.

СРАЖЕНИЯ

Экран сражения появляется, если сталкиваются два стека враждующих юнитов (хотя бы в одном стеке должно быть больше одного юнита). Вы никак не можете управлять действиями юнитов на поле боя, а можете только следить за фазами сражения.

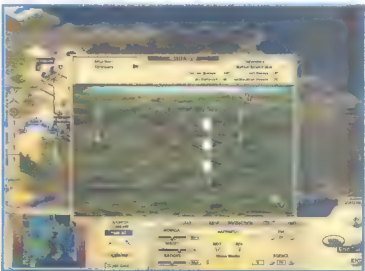
С левой стороны экрана показывается атакующая армия, с правой стороны — защищающаяся.

чуть выше показываются все бонусы защитников **terrain bonus** — защитные свойства местности, **city bonus** — если защитники находятся в городе, то получают бонус от защитных сооружений типа крепостной стены; **fort bonus** — если защитники находятся в форте, **fortification bonus** — бонус от операции **fortification**.

Каждая армия выстраивается в три ряда. В первом ряду располагаются юниты с наименьшими показателями **Assault/Defense** и не умеющие стрелять. В этом ряду может быть не более 5 юнитов. Следующий ряд содержит самых лучших стрелков (с наибольшей характеристикой **Range**) и тех бойцов, которые не уместились в первом ряду. Во втором ряду тоже может быть не более 5 юнитов (но юнит ставится во второй ряд лишь тогда, когда в первом ряду есть прикрывающий его боец.) Третий ряд зарезервирован для небоевых юнитов типа **Slave**, **Sett** и пр.

Сражение происходит в 3 фазы. На первой фазе юниты из второго ряда обстреливают противников в первом ряду. Вторая фаза — фаза рукопашного боя, на которой вступают в схватку юниты из первых рядов. Рукопашный бой длится до тех пор, пока один из рядов не будет уничтожен. После этого наступает третья фаза — фаза перегруппировки, когда часть юнитов перемещается из второго ряда в первый. Затем весь цикл повторяется до полного уничтожения одной из армий.

Выиграв сражение, юнит может приобрести статус ветерана. В этом случае его показатель **Assault** увеличивается на 50 %. На статус



ветерана указывает буква V на иконке юнита. В ходе сражения юнит может быть ранен. Раненый юнит может лечиться. Для этого он должен не двигаться несколько ходов (до полного выздоровления). Лечение идет быстрее в госпиталях, чем на открытой местности.

ЧУДЕСА СВЕТА

По мере развития науки вы получаете возможность строить Чудеса Света. Чудеса Света, в отличие от зданий, оказывают глобальный эффект на всю вашу цивилизацию, а потому и их строительство обходится существенно дороже. Чудо Света — «штучный экземпляр», то есть его можно строить только один раз, как только его построила какая-нибудь одна раса, так все конкуренты автоматически лишаются такой возможности. Кроме того, часть Чудес Света устаревает (то есть перестает действовать) с достижением того или иного научного открытия. Если город с построенным Чудом Света захвачен противником, то к нему переходят и все выгоды, даваемые этим Чудом Света.

Перечислим Чудеса Света (В графе **Требуется** указывается научное открытие, которое надо сделать, чтобы иметь возможность строить данное Чудо, графа **Устаревает** указывает на научное достижение, после которого Чудо теряет свою силу.)

Лабиринт

Требуется: Shipbuilding
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Дает free trade routs (не требуются караваны для установления торговых маршрутов)

Рамаяма

Требуется: Religion
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Дает +3 happiness всем городам вашего государства

Спинкс

Требуется: Stone Working
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Стоимость поддержания юнитов уменьшается на 75 %

Stonehenge

Требуется: Astronomy
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Дает +25 % food всем городам вашего государства

Forbidden City

Требуется: Engineering
Цена: 2160
Устаревает: Age of Reason
Препятствует развязыванию войны с вами. Закрывает иностранные посольства, мешая заграничным дипломатам получать информацию о вашем государстве

Philosopher's Stone

Требуется: Alchemy
Цена: 2880
Устаревает: Age of Reason
Открывает ваши посольства во всех странах

Confucius Academy

Требуется: Bureaucracy
Цена: 2160
Устаревает: Mass Production
Устраняет недовольство (unhappiness), вызванное удаленностью городов от столицы

Chichen Itza

Требуется: Jurisprudence
Цена: 2160
Устаревает: Mass Production
Устраняет преступность во всех городах вашего государства

Gutenberg's Bible

Требуется: Printing Press
Цена: 2880
Устаревает: Mass Production
Дает +10 % science. Делает все города невосприимчивыми к конверсиям

Hagia Sophia

Требуется: Theocracy
Цена: 3240
Устаревает: Mass Production
Дает +100 % gold от обращенных городов (converted cities). Удаляет эффект temples и cathedrals

East India Company

Требуется: Ocean Farming
Цена: 4320
Устаревает: Mass Production
Дает +5 gold к каждому заграничному торговому маршруту, проходящему через море. Увеличивает на 1 дальность хода морских юнитов

Galileo's Telescope

Требуется: Optics
Цена: 2880
Устаревает: Robotics
Дает +200 % science от ученых в городе, построившем это Чудо

London Exchange

Требуется: Economics
Цена: 4320
Устаревает: Robotics

Не надо платить за содержание зданий (maintenance cost)

Dinosaur Park

Требуется: Genetic Tailoring
Цена: 7200
Устаревает: Cloaking
Цена товаров (goods) увеличивается на 300 % в городе, построившем Чудо

GlobeSat

Требуется: GlobNet
Цена: 7200
Устаревает: Cloaking
Дает полное радарное покрытие всего мира

Contraception

Требуется: Pharmaceuticals
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Дает +5 happiness



Edison's Lab

Требуется: Electricity
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Дает шанс получить «на каляву» 10 научных открытий

Genome Project

Требуется: Genetics
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Дает +10 % production и +1 hit points всем вашим юнитам

Hollywood

Требуется: Mass Media
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Передает вам 2 gold от каждого иностранного города, имеющего TV

Internet

Требуется: Computer
Цена: 7200



Устаревает: Al en Archeology
Дает шанс (на каждом ходу) узнать открытие, сделанное другой расой (до 10 открытий)

The Agency

Требуется: Global Defense
Цена: 7200
Устаревает: Alien Archeology
Дает защиту каждому вашему городу от шпионов

Emancipation Act

Требуется: Age of Reason
Цена: 5760
Не устаревает никогда
Превращает всех рабов в свободных жителей. Происходит восстания во всех городах, которые содержали рабов

щаться между городом и колонией, не вызывая загрязнения

ESP Center

Требуется: Subneural Age
Цена: 14400
Не устаревает никогда
Препятствует развязыванию войны с вами. Устанавливает ваши посольства во всех странах. Укрепляет ваш дипломатический статус

Immunity Chip

Требуется: Life Extension
Цена: 14400
Не устаревает никогда
Дает +5 happiness. Защищает все ваши города от инфицирования (infest city)

Nanite Difuser

Требуется: Nano-Assembly
Цена: 14400
Не устаревает никогда
Устраняет все ядерные заряды по всему миру

Nanopedia

Требуется: Nano-Assembly
Цена: 14400
Не устаревает никогда
Удваивает эффект от специалистов (engineers, merchants, scientists, laborers)

Global E-bank

Требуется: Digital Encryption
Цена: 15200
Не устаревает никогда
Дает +10 gold для каждого торгового маршрута в городе, построенном Чудо

Equaliation Act

Требуется: Virtual Democracy
Цена: 24000

не устаревает никогда
Все ваши города празднуют (celebrate) в течение 5 ходов. Если в это время происходит революция в иностранных городах, то они присоединяются к вашему государству

Gaia Controller

Требуется: Gaia Theory
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Дает -20 pollution в мировом масштабе и +25 % food вашим городам

National Shield

Требуется: Unified Physics
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Создает защитное поле (forcefield) вокруг каждого вашего города

Sensorium

Требуется: Neural Interface
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Устраняет недовольство (unhappiness), вызванное загрязнением (pollution) и перенаселенностью (overcrowding)

Wormhole Sensor

Требуется: Wormholes
Цена: 24000
Не устаревает никогда
Позволяет обнаружить Wormholes

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Выиграть в Civ СТР можно тремя способами:

- 1). Уничтожить все чуждые города и всех поселков
- 2). Набрал к 3000 году максимальное число очков (игра автомата)

The Edem Project

Требуется: Edem Project
Цена: 8000
Не устаревает никогда
Уничтожает 3 самых загрязненных города в мире. Страны с правительством Ecotopia могут строить Eco Rangers

AI Entity

Требуется: Mind Control
Цена: 12000
Не устаревает никогда
Устраняет возможность бунтов и революций, вызванных падением настроения (happiness). Однако существует трехпроцентный шанс, что AI Entity сам поднимет революцию

Star Ladder

Требуется: Smart Materials
Цена: 12000
Не устаревает никогда
Создает космическую колонию над городом, построенным Чудо Юниты могут свободно переме-



тически прекращается в 3000 году. Очки начисляются за общую численность населения, число городов, число построенных чудес Света, число сделанных научных открытий, число мирных лет, число праздников (celebrations), за уровень сложности, размер карты и число игроков. Очки вычитаются за потерянные юниты, восстания, революции (не по вашей воле) и уровень загрязнения окружающей среды.

3) Осуществив Alien Life Project (синтез внеземной жизни). Это проект состоит из двух основных этапов.

Для начала надо построить Чудо Света под названием Wormhole Sensor (доступно после открытия Wormholes). Это позволит вам (и всем вашим соперникам) находиться в космосе Wormhole. Затем надо построить юнит под названием Wormhole Probe и запустить его в Wormhole. Probe извлечет генетический материал внеземной жизни, и на этом закончится первая часть проекта.

На второй части проекта необходимо сначала построить X-Lab. В этой лаборатории будет развиваться эмбрион внеземной жизни. Эмбрион развивается в три стадии, и на каждой стадии есть вероятность его гибели. Кроме того, необходимо построить следующие сооружения (их можно строить в любых городах):

Embryo Tank — это контейнер, в котором будет развиваться внеземная жизнь. Достаточно одной штуки.

ECD — это прибор, с помощью которого осуществляется связь со внеземной цивилизацией, которая помогает на каждой стадии проекта. Для завершения каждой стадии необходимо по 2 ECD (то есть всего шесть).

Gene Splicer — ускоряет развитие эмбриона. С одной Gene Splicer каждая стадия длится 40 ходов, с двумя — 15, с тремя — 10.

Containment Field — защитное поле, предохраняющее эмбрион. С одним Containment Field вероятность гибели эмбриона составляет 20 %, с двумя — 10 %, три Containment Field гарантируют полную безопасность развития эмбриона.

С тремя Containment Field осуществление проекта становится только делом времени. Но будьте внимательны! Соперники могут опередить вас. Кроме того, если X-Lab будет захвачена или уничтожена, то автоматически превратится в проект.

ПРАЗДНОВАНИЕ

Время от времени благодарные подданные устраивают праздники в вашу честь (за мудрое правление) — строят какое то сооружение. Тогда появляется специальный экран (monument square view), условно поделенный на 5 частей. В каждой части имеется какое то сооружение (замок, статуя, колодец



и т.п.), которые можно усовершенствовать. Эти усовершенствования делаются не только ради красоты. Они дают полезные бонусы.

Castle. Вы можете иметь на 2 города больше, чем «запланировано» данным типом правления (не вызывая недовольства населения).

Concert hall. +1 happiness в течение следующих 10 ходов.

Better fountain. +2 workers на все время в вашей столице. Столица также приобретает 2 overcrowding на 10 ходов.

Better statue. -10 % movement rate на 10 ходов.

Cathedral. +1 happiness в каждом городе на 10 ходов.

State house. Столица как бы становится ближе на 3 клеточки на 10 ходов (при вычислении уровня недовольства, вызванного удаленностью от столицы).

Movie theatre. +1 happiness в каждом городе на 10 ходов.

Arc d'Triumph. +10 % gold на 10 ходов.

Cooler car. +10 % Assault/Ranged/Defence на 10 ходов.

Zoo. +1 happiness в каждом городе на 10 ходов.

Holographic image. +10 % growth на 10 ходов.

Cloning center. +10 % science на 10 ходов.

Space castle. Столица как бы становится ближе на 5 клеточек на 10 ходов (при вычислении уровня недовольства, вызванного удаленностью от столицы).

Space holodeck. +1 happiness в каждом городе на 10 ходов.

DNA. +10 % для всех спецлистов на 10 ходов.

Spacecraft. +10 % Assault/Ranged/Defence на 10 ходов.

We love you day. 100 happiness во всех городах на 10 ходов.

ИНТЕРНЕТ

Официальный сайт:

www.activision.com/games/civilization — помимо разнообразной информации, отсюда можно скачать редактор карт (по состоянию на 15 апреля находится на стадии бета-тестирования, объем — 1,6 Мб).

Неофициальные сайты:

civilization.gamesha.com www.civgames.com www.civworld.com
www.cyberaddiction.com
home.thezone.net/~cctp/





FINAL FANTASY VII

РАЗРАБОТЧИК	Sq. eSoft
ИЗДАТЕЛЬ	...
ВЫХОД	июнь 1998 г.
ЖАНР	RP...
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 32 Мб, рек. 3D, уск.
ГРАФИКА	★★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★★
ИГРАЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	9.6

Если вы давно не играли в RPG, то эта игра для вас, не судите её слишком строго



РЕЙТИНГ И ОРУЖИЕ

Мы рассмотрим тех, кого вы встретите во время игры и, возможно, присоедините к своей команде. Кстати, не забудьте, что в этом прохождении будут использоваться имена, данные персонажам по умолчанию. Не меньшее внимание уделено и описанию оружия — для каждого слота дано название и его расположение, указана особая дальность действия некоторых образцов вооружения. Вершинной заботы об игроках станет указание на способы овладения лучшим приемом и оружием

БОИ

Во время боя доступны следующие команды:

Атака (Attack) — персонаж будет атаковать указанного противника. Заменяется другими командами

В начале июня 1998 года произошло знаменательное событие — впервые на PC появилась игра серии Final Fantasy. Краткий экскурс в историю. В начале 80-х годов в Японии вышли первые две части этой игры для приставки Dendy. Третья часть игры была переведена на английский язык и стала продаваться в Америке. Части с 4 по 6 выпускались уже не для Dendy, а для игровой платформы SNES. Особую известность фирме SquareSoft принесла шестая часть игры (в США издавалась как третья). Седьмую часть было решено сделать для PS и PC.

Что же мы видим? Игру в стиле anime, и этим сказано почти все. Если вы видите не можете лохматых героев с огромными мечами и героинь с огромными синими глазами, если смесь технологии и магии вам противна, а мысль о супердудах заставляет вспомнить старые мультфильмы про роботов, то не играйте в Final Fantasy VII, она вам все равно не понравится. Остальным игрокам будет небезинтересно узнать, что игра имеет линейный, но очень динамично развивающийся сюжет, что в ней присутствуют 9 персонажей, около 500 различных противников и около 100 разнообразных заклятий.

Нельзя не сказать о том, что приставочная основа этой игры весьма заметна: сохранение в строго отведенных для этого местах, аркадные вставки и неудобная для PC система меню. Также не поддерживается мышь, но управление с клавиатуры достаточно удобно, когда к нему привыкнешь.

двойной удар (2x Cut) — если в оружие вставлена материя Double Cut, то вместо одного удара персонаж будет наносить два,

удар по всем (Slash-All) — если в оружие вставлена материя Slash All, то удар будет направлен не на одного, а на всех врагов,

специал (Limit) — наносится только при достижении персонажем необходимого уровня злости, который вы будете наблюдать по постепенно заполняющемуся измерителю

Магия (Magic) — позволяет выбрать одно из доступных заклятий. Появляется только при наличии материи заклинаний, вставленной в оружие или доспехи.

Вызывание (Summon) — позволяет вызвать одно из доступных существ. Появляется только при наличии материи вызывания, вставленной в доспехи или оружие

Предметы (Items) — эта команда позволяет воспользоваться предметом

Смена строя (Change) — изменяет положение в строю, то есть выдвигает или отодвигает бойца. Если персонаж стоит во втором ряду, то атаки по нему ручным оружием наносят половинный вред, но точно так же уменьшается и тот вред, который он наносит против-

нику. Команда вызывается из боевого меню нажатием клавиш стрелки **Влево**

Защита (Defend) — переводит воина в режим защиты и длится только один ход, при этом персонаж будет только защищаться и получит меньший урон. Вызывается из боевого меню нажатием клавиш **Вправо**

Бегство с поля боя (Escape) — вызывается одновременным нажатием клавиш **Page Up** и **Page Down**, но, к сожалению, действует не всегда

Отдельно надо упомянуть команды нестандартного начала боя

Pre-emptive Attack — врага вы атакуете в спину, и у вас один раунд до того, как он начнет вам отвечать

Side Attack — вы атакуете на два фронта, и в этой ситуации нельзя использовать команду **Смена строя**

Back Attack — неприятель навалился сзади, и ваш строй инвертируется

Полный вариант статьи смотрите на нашем диске.

isa
The Internet Service Provider .net

доступ в internet

40\$

UNLIMITED

регистрация - 20\$

неограниченный доступ в дневное время
с 9.00 утра до 18.00 вечера - 30\$

неограниченный доступ в ночное время
с 02.00 ночи до 12.00 дня - 25\$

Марксистская 34, корпус 8,
тел.: 792-5-792
внут. тел.: 55-05

www.isa.net
www.isa.net

Все расценки указаны в долларах США с учетом НДС



PAEM

Шитарев Кирилл

LANDS OF LORE III

РАЗРАБОТКА	Westwood Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР	SoftClub
ВЫХОД	апрель 1999 г.
ЖАНР	ARPG
ТРЕБОВАНИЯ	P-166, 32 Мб, рех 3D-уск
ГРАФИКА	★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★
ИГРОВАЯ МЕХАНИКА	★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.9

Фанаты незабвенной серии и большинство поклонников жанра будут довольны!



Продумана система гильдий, которые по сути своей являются классами, преодолена проблема одиночества главного героя — теперь он находит себе друга и верного соратника в виде летающего создания «familar». Убраны нелюбимые многими головоломки, а посему часами бегать по всей карте в поисках малюсенькой букашки теперь не придется. Магия стала даже продуманней и красивей (как зрительно, так и эстетически), чем в первой части. Каждое создание теперь имеет слабые и сильные стороны: одни больше огня и безразличны к холоду, другие твари не любят, когда в них тычут острыми железяками, но спокойно «переваривают» большинство заклинаний.



Конечно, есть и на солнце пятна. Разработчики так и не дошли до той простой мысли, что простой арифметика в виде сложения и вычитания двузначных чисел все-таки доступна фанату ролевых игр.

Многие из тех, кто в свое время попробовал «на зубок» первые две серии «Земель Знаний», при осмотре и изучении третьей части в первую очередь заинтересуются ее схожестью как с безусловным шедевром в лице LOL: Throne of Chaos, так (признаем горькую правду) и с провальным LOL2: Guardians of Destiny.

Из-за такого провала Westwood и потерял былое уважение у игроков, которые не ожидали увидеть в LOL2 унылую бродилку с квестовым перекосом типа «пока собака не понохает медальон, вы не сможете пройти на север». Однако было очень приятно видеть, что разработчики наконец взялись за ум, так как третья часть не только избавилась от почти всех недостатков своих предшественников, но и взяла у них самое лучшее!

Именно фанату, ведь любитель аркад и схожих жанров, в которых цифры действительно отсутствуют, за LOL3 явно не сидят. Даже в «Диабло» (уж по простоте-то несравненный экзemplar!) цифр и арифметики столько же или даже чуть больше. Надеюсь, в LOL4 этот недостаток будет отсутствовать.

Это первая компьютерная ролевая игра, где журнал так приятно устроен, так подробен и так понятен. Увидели новую тварь? Сразу читайте первые впечатления о ней. Убьете ее, и у вас появится еще дополнительная информация. Использовали незнакомую вещь — и сразу получили информацию о принципах ее работы. Уж не говорим, что все беседы аккуратно записываются в журнал. Если забыл суть своего задания, то милости просим перечитать диалог с NPC, где записаны все его объяснения.

Что касается помощника, то идея очень хороша. Он ищет вам массу полезных вещей, кидает мощные заклинания, дерется на вашей стороне и, что самое приятное, постоянно комментирует ваши похождения. Мой спутник выдавал иногда уморительные фразы даже получше, чем было в Baldur's Gate, а это уже многого стоит.

Тот факт, на ошибках учатся все, в том числе и разработчики, совершенно очевиден при изучении графики игры. Она стала заметно приятней, и свою задачу, характерную для всех ролевиков, — не раздражать и не мешать наслаждаться приключениями — выполняет великолепно. Мультики теперь встречаются реже, многие важные сцены происходят в самой игре. Это очень важно, ведь, возмущение мультиками в ущерб всему остальному не дало проявиться в полной мере LOL2.

Итак, мое былое доверие к Westwood как к создателю хороших компьютерных ролевиков восстановлено, а все мы получили вещь, за которой можно хорошо отдохнуть приятными веселыми и летними вечерами.

МАГИЯ

Вся магия в третьей части «Земель Знаний» разделяется на четырнадцать сфер, каждая из которых включает пять похожих по принципу действия заклинаний. В итоге получается внушительное число — семьдесят заклинаний. Все виды волшебства тратят определенное количество маны и по-разному эффективны против тех или иных монстров. Все логично, огненные создания опасаются ледяного колдовства, а призраки не любят атаки солнечным светом. К сожалению, действие той или иной «чужихи» при применении ее на врага вычислить не очень легко — приходится экспериментировать. Поэтому посприглядите в раздел описания монстров, чтобы, только увидев его, сразу использовать наиболее неподходящие им заклинания. Опять же затраты в мане и точный урон по статистическим показателям монстров нигде не указаны ради пресловутой «простоты». Самые сильные заклинания в каждой из групп являются магией Древних. К их изображению прикреплены красная полоска, а сами они не могут быть применены, если вы обладаете только обычной маной. Необходимо найти или купить камень Древних, а затем использовать его, чтобы иметь возможность один, и только один раз применить любое заклинание из магии Древних (маня при этом не расходуется). Hint. Используйте сразу все найденные камни Древних.



так у вас освободится дополнительное место в рюкзаке, а сила заклинаний навсегда перейдет к герою.

Сколько раз вы сможете использовать магию Древних, можно увидеть, подержав курсор мышки на красной точке справа от показателя вашей маны. Кстати, абсолютно все заклинания Древней магии вам дадут только в самом конце игры, перед финальной схваткой. К сожалению, к этому моменту она не будет особо нужна, ведь до счастливого конца останется совсем чуть-чуть...

PLASMA

Lesser plasma bolt — обычный ступок плазмы, наносящий урон как огнем, так и электричеством.

Greater plasma bolt — самонаводящийся ступок плазмы, наносящий урон как огнем, так и электричеством.

Plasma spray — маг выпускает несколько ступков плазмы, которые направляются на ближайших противников.

Plasma wall — создание нескольких фиолетовых колонн из плазмы. Они будут наносить урон всем монстрам, что подойдут вплотную.

Plasma — испускание магом сферы плазмы, которая погонится за ближайшим врагом и прицепится к нему, нанося приличные повреждения. Однако от этой сферы можно убежать. Магия Древних.

SPARK

Самое простое и относительно дешевое атакующее волшебство. Хорошо для начинающих волшебников, так как обычно наводится и попадает само.

Lesser Spark — маг выпускает небольшую сферу электрических искр, которые могут как поджарить конкретного врага, так и поджечь некоторые предметы.

Greater Spark — создание приличной по размерам сферы электрических искр, которые могут как поджарить конкретного врага, так и поджечь некоторые предметы.

Chain Spark — с пальца волшебника вылетает сфера чистого электричества, которая не только попадает в ближайшего противника, но и летит в следующего, атакуя за раз от трех до шести врагов.

Lightning — в конкретном монстра посылаются направленные молнии. Затраты маны приличные, а урон раз в три мощнее, чем от Lesser Spark.

Lightning Storm — развернувшаяся электрическая буря обрушит

множество молний на головы всех врагов, оказавшихся в радиусе его действия. Магия Древних.

FIRE

Все заклятия получают из аналогичных заклятий сферы Spark («Искра») при надетом кольце Ring of Drakefire.

Но только не забудьте снять его, если надо атаковать врагов со слабостью к электричеству (типа призрак).

Lesser Firespark — маг выпускает небольшую сферу огненных искр, которые могут как поджарить конкретного врага, так и поджечь некоторые предметы.

Greater Firespark — создание приличной по размерам сферы огненных искр, которые могут как поджарить конкретного врага, так и поджечь некоторые предметы.

Lesser Fireball — небольшой огненный шар.

Greater Fireball — огненный шар большого размера, потребляет немного больше маны.

Firestorm — град огненных шаров обрушится на головы всех врагов, оказавшихся в радиусе его действия. Магия Древних.

HEAL

Без лечения немисливо ни одно сражение. А без Damage Shield — тем более. Если не выбрали помощника из воровской гильдии и не скопили горы Vel's Fruit, то позаботьтесь о приобретении Poison Protection.

Lesser Heal — восстановление небольшого количества жизни. Наиболее часто применяемое волшебство, если нет Greater Heal. Могут возникнуть трудности с быстрым излечением большого количества жизни.

Damage Shield — на одну минуту заклятие окружает мага невидимым щитом энергии. Щит в два раза уменьшает любые повреждения, получаемые магом, и увеличивает общий уровень его защищенности на 25%.

Poison Shield — очищает тело волшебника от любой отравы (включая и радиацию). К тому же на одну минуту дает полную защиту от всех ядов.

Greater Heal — восстановление значительного количества жизни. Эффективнее, чем Lesser Heal, но доступно, по-видимому, только членам клирической гильдии.

Regenerate — полностью восстанавливает всю жизненную энергию мага и убирает любые яды. В течение времени действия закли-

нания этого героя практически невозможно убить, так как его утраченные жизни мгновенно восстанавливаются. Магия Древних.

SHIELD

Это заклятие защиты и снижения урона, получаемого от магических и физических атак. Хорошо работают с Damage Shield из магии Heal.

Lesser Shield — обеспечивает небольшую защиту от атак как сади, так и спереди. Существует 25% вероятности, что атаки спереди будут отбиты полностью. Применяется, если до следующего заклятия еще не доберемся.

Greater Shield — обеспечивает хорошую защиту от атак как сади, так и спереди. Существует 50% вероятности, что атаки спереди будут отбиты полностью. Действительно полезно в рукопашной.



Lesser Magic Shield — обеспечивает небольшую защиту от вражеской магии как сади, так и спереди. 25% вероятности, что атаки спереди будут отбиты полностью.

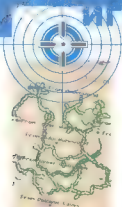
Greater Magic Shield — обеспечивает небольшую защиту от вражеской магии как сади, так и спереди. 50% вероятности, что атаки спереди будут отбиты полностью. Дается примерно с середины игры.

Warding Shield — полная защита от всех атак. Магия Древних. Финальный босс очень любит применять именно это волшебство.

SUMMONING

Сотрудничество с импами полезно только для пользователей магии, чтобы выгадать время, отвлечь врагов. Нужно и в случае битвы с тварями с сильной сопротивляемостью к атакующему колдуну.





Summon Imp — вызов обычного импа, который будет драться с врагами, пока или он, или противник не погибнет

Summon Greater Imp — вызов чуть более сильного импа



Summon Ancient Imp — «старинный» имп уже достоин применения, если ваш запас маны не позволяет использовать более продвинутую магию

Summon Imp Lord — призвание повелителя импов. Полезно для магов и клириков

Banish — вызов из иной реальности энергетической воронки, имеющей определенный шанс разделиться с оппонентом. Если заклятье не сработает, то дополнительного урона враг не получит. Магия Древних

ICE

Все заклятья сферы отлично работают против всех врагов в вулканическом мире и очень слабо действуют на бойцов из ледяных пещер

Shard — маг кидает во врага кусок льда, который при попадании разбивается вдребезги

Cold Spray — создание ледяных сфер, которые сами наводятся и летят на противников волшебника

Sphere of Cold — заклинание позволяет вызвать из воздуха большой кусок льда, вполне пригодный для того, чтобы кинуть его во врага

Freezing Touch — на время замораживает ближайшего противника. В этот момент его и бейте

Blizzard — мощная ледяная буря, наносящая вред всем противникам в приличном радиусе ее действия. Магия Древних

PRISM

Первыми тремя заклятиями воздействуете на органы зрения слабых и средних по силе врагов и пользуйтесь мощной магией в виде четвертого и пятого заклинания

против наиболее страшных противников

Blind — мгновенное ослепление всех врагов, оказавшихся рядом с магом. Эффективно против толпы слабых созданий

Invisibility — невидимость на определенный период времени. Если противник не видит героя, то способен прислушиваться и притихиваться, но невидимость не может

Hologram — возникновение го лографической проекции. Изображение все время остается неподвижным и разрушается с первым ударом

Sunray — мощный луч искусственного света бьет в указанную точку. Как и искры, хорошо работает против призраков

Trinity — зеленая волна взрывной силы, распространяется на все помещение и всех монстров в нем. Способна разрушить некоторые объекты

МАГИЯ ДРЕВНИХ

BLADES

Магические атаки призрачными клинками различной формы и мощности. По большей части успешно конкурируют с магией Иско

Lesser Blades — простой клинок, естественно, сам не наводится. Кидайте сразу много клинков. Однако лучше купить **Dagger of Light**, кото-

рый без всяких затрат маны выпускает такие клинки

Greater Blades — сначала перед вами создается жептовать и обоюдоострый клинок, который через пару секунд сам наводится на противника. Стоит недорого, а значит, доступен и воры, и воины

Bade Turret — появление стационарного магического генератора клинков, который обрабатывает ими ближайших врагов

Blade Strike — один из ближайших недругов подвергается дождю из клинков. Урон серьезный

Bade Storm — на голову попавших в сферу действия заклятья оппонентов обрушится масса призрачных клинков из магической энергии. Магия Древних

LIGHT

Если провести конкурс на самую редко используемую магию, то сфера Света займет первое место. Освещение можно отрегулировать в игровых настройках, а атакующая магия есть и получилась. Хотя **Light Storm** иногда неплоч

Lesser Light — слабое освещение местности магическим шаром. Шар горит постоянно, но вот больше двух одновременно «зажечь» вы не сможете

Lesser light pulse — обычный луч света, направляемый вами в оппонента

Greater light — значительное освещение местности магическим шаром. Как и в предыдущем случае, шар горит вечно, но установка одновременно трех и более шаров вам запрещена

Greater light pulse — самонаводящийся луч света, сильнее обычного

Light Storm — световая буря. В воздухе появляются лучи света, коим охотятся за оказавшимися неподалеку противниками

MISTS OF DOOM

Все пять заклинаний этой магической сферы, связанной с нежитью, хранятся в книжных полках пустотворного мира, а вот в магических увы, не продюсятся

Lesser Apparition — вызывает слабое подобие духа, который атакует врагов. Наносит дополнительный урон могильным холодом

Greater Apparition — выпускает из эфирного мира лобную тварь, пожирающую жизненную энергию противников. Наносит дополнительный урон могильным холодом



Ghost – появляется мощная нежить, нападающая на души врагов. Наносится дополнительный урон могильным холодом.

Spectral Phantoms – третит ману раз в два больше, чем тот же Ghost, но и сильнее во столько же. Ghost духов появляются лапы давно умершего гигантского зверя. Наносится дополнительный урон могильным холодом.

Lisp – превращение героя в лича, повелителя нежити. На десять секунд герой полностью игнорирует любые физические атаки и получает только половину вреда от магии. Враги, имеющие неосторожность слишком близко приблизиться к личу, атакуются духами злитых личей своего повелителя. Магия Древних.

EXPLOSION

Сфера достаточно специфичная, так как используется в основном в качестве ловушек. Но полезна при отступлении и выманивании сильных противников.

Lesser Detonator on sphere – выпускается небольшая сфера. Если отпустить кнопку вызова заклятия через секунду, то сфера произведет слабый взрыв при столкновении с врагом или стеной. Если же держать кнопку, то взрыв сферы произойдет, когда вы ее отпустите.

Lesser Explosive Runes – при применении заклятия появляется курсор, им надо указать на любую точку, к которой прикрепится специальная руна, видимая только героем. Как только к руне достаточно близко подойдет монстр, ждите одиночного взрыва средней силы.

Greater Detonation sphere – выпускается небольшая сфера. Если отпустить кнопку вызова заклятия через секунду, то сфера произведет несколько средних по силе взрывов при столкновении с врагом или стеной. Если же держать кнопку, то взрыв сферы произойдет, когда вы ее отпустите.

Greater Explosive Runes – при применении заклятия появляется курсор, им надо указать на любую точку, к которой прикрепится специальная руна, видимая только героем. Как только к руне достаточно близко подойдет монстр, то из нее вылетят четыре сферы, каждая из которых практически сразу вызовет среднюю по силе взрыв.

Cataclysm при применении заклятия появляется курсор, им надо указать на любую точку, к которой прикрепится специальная руна, видимая только героем. Как

только к руне достаточно близко подойдет монстр, то из нее вылетят уже шесть сфер, каждая из которых очень скоро вызовет мощный взрыв. В это же время произойдет землетрясение, как уничтожающее всякие разрушаемые объекты, так и наносящее урон противникам. Магия Древних.

FAMILIAR

В эту сферу вошли все заклинания, так или иначе связанные с воздействием на помощника. Наиболее применимы они на Ligt'a бойца из воинской гильдии.

Shroud Familiar – помощник уменьшается настолько, что враг его не может заметить. Такая невидимость, в отличие от обычной, при активных действиях помощника не исчезает.

Enlarge Familiar – помощник становится в два раза больше, тем самым добавляя дополнительный урон к своим атакам и получая защиту от физического вреда.

Empower Familiar – полное восстановление жизни и маны помощника плюс временное (на одну минуту) увеличение показателей мощи и защиты помощника наловину.

Ward Familiar – помощник становится бессмертным. Действует десять секунд.

Resurrect Familiar – возвращает к жизни умершего помощника. Магия Древних.

НОЖОК

Влияние на поведение монстров и выкачка из них жизни. Недостаток: значительная часть крутых монстров имеет к этому большую сопротивляемость или иммунитет.

Terror – враги жутко пугаются и убегают до тех пор, пока не выйдут из сферы этого заклятия. Очень приятно, если хотите не отвлекаться на всякую мелочь типа пауков и кабанов.

Rage – доводит ярость врагов до такой степени, что они начинают драться между собой. Даже после окончания действия этого заклятия вполне возможно продолжение их ссоры.

Lesser Drain – из монстра вытягивается его мана и жизненная сила в виде синих и красных шариков соответственно. Как только они достигают героя, он получает дополнительный столько единиц к мане и жизни, сколько взял у монстра.

Greater Drain – из монстра вытягивается его мана и жизненная

сила в виде синих и красных шариков соответственно. Как только они достигают героя, он получает прибавку к мане и жизни в соотношении 1 к 2. То есть вы получите вдвое больше маны и жизни, чем выкачали из монстра.

Rule of Terror – вы кидаете руны, она захватывает монстра, а тот наводит неимоверной силы ужас на своих собратьев. Ужас прекратится только с окончанием действия заклятия. Магия Древних.

ГИЛЬДИИ

На ваше усмотрение представлены четыре гильдии: The Iron Ring (воины), Talaman (волшебники), The Order of Finch (хлирики), Vachanal (воры).

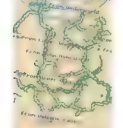
Вы вполне можете вступить в любую гильдию, так и не вступая в них вообще. Дозволено выбирать и несколько гильдий сразу, вплоть до участия во всех четырех. К сожалению, в этом случае опыт делится между всеми гильдиями, а значит, расти герою будет достаточно медленно.



Вступивший в гильдию получает доступ в специальный магазин, где продаются соответствующие характеру гильдии предметы. С выполнением особого задания, которое будет предложено после прохождения вулканического и ледяного мира, появится доступ и в продвинутой «для внутреннего круга» магазин с более качественными и дорогими товарами. Однако, если даже вы решили не вступать в определенную гильдию, все равно посетите ее: вполне возможно, что она имеет что-то такое, что доступно и посторонним.

В гильдии вам же предложат взять помощника – familiar. Вы мо-





жете вступить сразу в четыре гильдии, но четырех помощников вам взять не удастся. Только один помощник, причем до самой вашей смерти. Если же помощник умрет, то от него все равно не избавиться: надо будет восстанавливать его на алтаре в гильдии клириков.

Член гильдии также приобретает особые умения, новичкам тратит меньше маны на магию, воин получает возможность крушить двери и замки и т. п. Все это описано в главе «Умения», причем первыми идут начальные умения, а уж затем рассказывается про продвинутое (также получаемые после выполнения особого квеста).

Однако существуют три умения, которые появляются в момент выхода в лес после прохождения двух миров. Опишу их.

Climb – возможность лазить по веревкам, лозам и т. п. объектам.

Long Jump – увеличение максимальной дальности прыжка,

Fall – уменьшения урона от падения с высоты наполовину.



ВОИНСКАЯ ГИЛЬДИЯ

Самая многочисленная, так как в ее рядах состоят все стражники Глэдстоуна. Специализируется на оружии из холодной стали и мощной защите. Продается уникальное оружие типа Prism Sword. Не член гильдии может пройти серию тренировок по прыжкам и стрельбе, а также сразиться с партнером.

Начальный магазин: полная железная броня, все виды обычных мечей, несколько Longsword Prism и наивысший лук в игре – Greatbow Sh.H.

Продвинутый магазин: ничего более приятного, чем в начальном.

УМЕНИЯ

Mighty Blow – воин может выбивать двери и сносить мощными ударами крышки с сундуков. Огромная сила позволяет также удвоить мощь ударов кулаком.

Rapid Strike – герой быстрее орудует оружием, а значит, и быстрее убивает недругов.

Marksanship – это умение позволяет включить прицел для дальноточного оружия, однако менее эффективно, чем похожее Sniper у вора.

ПОМОЩНИК

Lig – эдакие пустые латы, способные к полету. Самый глупый и воинственный из всех помощников. Правда, и лучший боец, который хорошо держит удары противников.

Есть у него и слабость: плохо переносит огненные и электрические атаки.

Хорошо ищет оголодавшему герою еду и еще лучше рассказывает подробности о больших востечах, встречаемых вами монстрах.

МАГИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ

В этой гильдии изучаются различные формы и проявления магии, поэтому в ее библиотеке продается почти все известные заклинания.

В специальном магазине найдете множество зачарованных вещей, в том числе и самую полезную на раннем этапе – Dagger of Light. Посторонние могут перезарядить магические кристаллы для дальнейшего использования.

В библиотеке огромный выбор – фактически две трети от всех имеющихся в игре заклинаний. Отсутствуют только некоторые защитные заклинания и часть магии Древних.

Начальный магазин: ингредиенты, Dagger of Light, несколько видов латных перчаток с магическими свойствами.

Продвинутый магазин: Ring of Drakefire, кинжалы с молниями, амулет защиты от магии Древних, восстановители маны.

УМЕНИЯ

Arcane Lore – на всю атакующую магию тратится меньше маны.

Identify – герой может взять предмет в руки и сразу узнать его назначение и особенности, а также дополнительную информацию, которая есть практически у всех предметов, но доступна лишь магу с Identify.

Mana Tap – способность высасывать магическую силу из окружающего мира, позволяет быстрее восстанавливать ману.

ПОМОЩНИК

Griselda – существо, любящее отбиваться от своих врагов магией. Любит искать алхимические ингредиенты, а также знает некоторые полезные рецепты из них. Может определить природу некоторых магических вещей.

В бою с применением грубой физической силы не очень хороша, но неплохо сопротивляется магическим атакам.

Рекомендации: хорошо помогает клирикам, которые разбираются в алхимии.

КЛИРИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ

В отличие от магов, клирики всегда уделяли внимание не атакующему волшебству, а исцеляющему и задишающему. Поэтому в их библиотеке вы найдете массу таких заклинаний. Помимо магии, клирики хорошо разбираются во множестве трав и других ингредиентов для приготовления различных предметов – за небольшую сумму вы можете их прикупить. Человеку с улицы надо будет тоже зайти к клирикам. Помолвившись у алтаря (присев рядом), вы повысите уровень своего здоровья и маны.

Магическая библиотека здесь закладывает «работы» с помощником: лечебные и наиболее полезные атакующие. Уникальные Poison Shield и Greater Heal.

Простой магазин: различные ингредиенты, свитки лечения и средства защиты – броня, перчатки. Продвинутый магазин: мощные восстановители маны и жизни, камни с древней магией.

УМЕНИЯ

Herb Lore – сразу определяется сущность найденных алхимических веществ, то есть трав, камней и т. п.

Spirit Law – уменьшение затрат маны при применении исцеляющих и охраняющих заклинаний.

Holy Strike – нанесение двойного урона при атаке любой нежити. Реально применяется только в потустороннем мире. В других местах нежить замечена не была.

Restore Familiar – герой может оживить погибшего помощника.

ПОМОЩНИК

Goldy – милое создание, способное как атаковать врага магией,

так и лечить героя. Любит облетать местность ради полезных штук.

Специальные умения летит герой, может исцелить его и от развешен. В темных комнатах любит применять оскещающую магию. В рукопашном бою слаба, но вот в магической схватке продержится довольно долго.

Рекомендации: полезна вору и воину.

ПОРОВСКАЯ ГИЛЬДИЯ

Неофициальная гильдия, которую не принято раскрывать в приличном обществе. Однако и воровские навыки могут пригодиться в ваших приключениях.

Начальный магазин: луки, кинжалы и кожаная броня. А еще артефакты перчатка Скорости и ядовитые алхимические вещества.

Продвинутый магазин: мягкая кожаная броня, шит невидимости, кинжал с отравленным лезвием, артефакты защиты от яда.

УМЕНИЯ

Pick Lock — позволяет взламывать замки, если их сложность меньше или равна воровскому уровню героя.

Steal — воровство у некоторых героев или из магазинов. В последнем случае просто берем вещь и, не платя за нее, уходим. Если повесят, то вещь ваша, ежели застукают, то двери магазина закроются перед вами навсегда.

Backstab — благодаря этому умения подлые удары в спину врага становятся очень эффективны, так как защищенность несчастного снижается в два раза.

Sniper — снайпер. С нажатием клавиши Pg Up появляется увеличительный прицел для вашего дальноточного оружия. Если попадете, то урон врагу нанесете больше. Если еще умудритесь всадить врагу стрелу в спину, то действует правило умения Backstab.

Death Strike — у вора появляется небольшой шанс убить противника с одного удара.

ПОМОЩНИК

Syruss — хитрое и проворное создание. Не очень силен в бою, но врагам будет очень трудно попасть по нему.

А пока враги носятся за помощником, вы можете спокойно перебить их всех. Если вспомнить, что Syruss в бою чашечкой отравляет противника, то выгода от «работы» с таким союзником вполне очевидна.

Очень часто находит полезные предметы в виде кучек монет, алхимических веществ и простого оружия. Самые умный из всех помощников, очень много знает о неизвестных вам вещах и чашечкой дает хорошие советы.

Специальные умения иногда кастует на героя невидимость, но чаще всего Poison Shield, который обязательно применит на отравленного героя и без всяких указаний. Периодически отравляет ваше оружие Greater Poison на один удар. Рекомендации: на мой взгляд, наиболее приятный помощник. Лучшее всего подходит магу и воину.

СОВЕТЫ

Воровская гильдия при долгом изучении очень похожа на воинскую, а клирическая — на магическую. И вор, и воин могут стрелять, как снайперы, и устранив мешающие замки и двери, а маги и клирики вынуждены пользоваться всей магией, включая как атакующую, так и защитного характера. Посему наиболее эффективны четыре комбинации: воин-маг, воин-клирик, вор-клирик, вор-маг. Так у вас и магия развивается, и нет дублирования специализаций.

В начале прохождения игры маги не очень сильны, да и особо мощные и дорогие заклинания сразу не могут купить. К середине процесса по спасению мира статус всех волшебников повышается: различной магии больше, запасы маны возрастают. Однако при приближении к финальной схватке замечается увеличение поголовья продвинутых монстров или тварей, обладающих иммунитетом ко многим заклятиям либо хорошо сопротивляющихся всей магии в целом. Не дожидаясь встреч с такими ребятами, но уже прилично «накачав» вашего мага или клирика, вступайте в воровскую или воинскую гильдию.

Имеет смысл ходить в каждую из гильдий и получать там квесты для вступления в них. Об их выполнении вы сообщите только в те гильдии, которые вам интересны, а вот приятные сюрпризы оставите себе.

Клирики, например, перед тем, как дать квест по вступлению в их ряды, подкинут Lesser Heal, маги дадут Lesser Spark, а воины — шит и кинжал. Исключение из приятного правила вору.

Заглядывайте во все щели, лопайте все бочки, то есть чувствуйте

себя как дома. По мере посещения миров вам станут доступны все больше областей Верхнего города, и в подвале одного из домов найдете Ring of Regeneration.

Бывали случаи, что заклинание в библиотеке давали бесплатно. Достаточно было взять второе такое же, а за первое уже не надо было платить. Оставалось вернуть на полку второе заклинание и уйти.

Смешивание алхимических ингредиентов происходит в специальном разделе книжки. Даже не думайте о комбинации вещей прямо в рюкзаке героя — такой прием никогда не работает, даже если все смешивается правильно. Самое эффективное (но не самое мощное) оружие — nyr Greatbow Shift в паре с мечом Silver Fang.

Можно, конечно, постараться и поискать что-нибудь типа Thorpal's Great Sword, но реально это не нужно, так как нет ни одного противника, который спокойно бы переживал Silver Fang.

Он хорош не только против всяких мелочей, но и против боссов — каждый удар дополнительно снимает от одного до пяти процентов максимума жизни.



Как можно больше экспериментировать. Беритесь за все квесты гильдий и выполняйте их, ищите в домах Глэдстоуна потайные двери, находите многочисленные комбинации магических предметов.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Прохождение не описывать абсолютно, но ваши возможные действия в игре есть возможность выполнения второстепенных, дополнительных приключений, которые никак не повлияют на прямое продвижение по сюжетной линии.



ГЛДСТОУН

Идите вперед, осваиваясь с управлением. Ваша задача — убить голыми руками паука и поднять с земли журнал и мешок для инвентаря. После чего выходите из леса и смотрите мультяшного героя, выполняющего из замка и приказали записаться в гильдию? Так и сделаем, но только сначала нужно поговорить с бродягой у замка — он расскажет, что вас готовы принять не только магическая, клирическая и воинская гильдия, но и воровская.

Кроме гильдии, вам полагаются выбрать и помощника. Причем помощника можно взять из той гильдии, куда вы не записались. По пути к гильдиям разбивайте бочки — в них найдете массу предметов. Особенно ценные призы на ходятся во множестве бочек напротив воинской гильдии. Однако так просто вас не примут, а перво-наперво предложат выполнить небольшой квест. А в качестве залога дадут небольшие подарки: воинская предложит кинжал и щит, магическая — заклятые Spark, а клирическая — магический Lesser Heal. Все это добро вы получите за одну монету, поэтому обязательно посетите здания всех гильдий, даже тех, которые вам не интересны.

не захотите вступить в самую воровскую гильдию. Выбирайтесь из канализации тем же путем, как и шли. У самой первой железной решетки, где у вас состоялся разговор с воров-гидом, нажмите одну из двух кнопок, но не ту, что опускает решетку, а ту, что доставляет вниз лестницу. Выбирайтесь из канализации и затем идите из самого Глэдстоуна в его знаменитые леса.

Вам нужно сделать три дела: убить кабана и взять его мясо (нужно для клириков), найти портал и перебить всех крыс в старых доках. Выйдя из городских ворот, возьмите с пенька топор и идите вперед. Как дойдете до развилки, то определяйтесь, куда идти: путь налево приведет к порталу, а дорога направо почти сразу выведет к докам. В доках вас будет поджидать десяток крыс, по одной-две на комнату. Убивая их топором с первого удара. Как попадете в комнату со множествомдохлых тушек, готовьтесь к встрече с двумя пряходящими крысами-гигантами. Забить их желательно поодиночке, выманив в проход. Все, теперь воинская гильдия с радостью запишет вас в свои ряды. Осталось дойти до местности, наведете на него курсор, щелкните палочкой и тут же отбегайте (а то внутрь засосет).

Мясо кабана у вас тоже есть, следовательно, вы выполнили первую цель — добились возможности вступить в любую гильдию. С помощью специального магазинчика при гильдии прикупите что-нибудь из простого стреляющего оружия. Выбравшим путь мага советуем купить Dagger of Light. Дрэгвиги могут приобрести легкий арбалет. Мож-

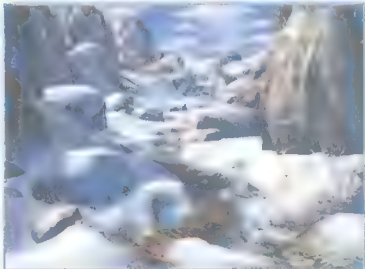
но сходить и в другую часть Глэдстоуна, где среди мастеров домов расположены три магазина. Все они, впрочем, малоинтересны, так как любая гильдия имеет более богатый выбор как простых, так и продвинутых вещей. Можно забраться через окно в один из складов, можно поубивать крыс. Но пока особо интересным Нижним Глэдстоуном вам не покажется. Правда, имеет смысл зайти в гостилицу, где в вашем номере лежит масса полезных предметов.

Немного пошляйтесь по лесу, поубивайте кабанов и не забывайте заглядывать в дупла деревьев. В каждом из них что-нибудь да найдется. Как надоест, приступайте к следующему квесту по посещению жилища Драракла. Добираться к нему легко — в лесу постоянно встречаются указатели. Можно обойтись и без их помощи, просто от портала идите, куда не сворачивая вперед, от западной части карты к востоку.

В пещерах Драракла сагайте вперед, встречайте орков и аккуратно подходите к скелетам-охранныкам. Постарайтесь издали побить их магией, а затем расстрелять врагов с расстояния. В рукопашной схватке сильны, поэтому не дайте себя окружить или загнать в угол. После охранных у вас появится возможность нажать кнопку на стене слева и пройти в секретный ход со стражниками-орками. Если с ними не поговорили по-чужому, то деретесь.

Орки — ребята серьезные, поэтому расстреливайте их издали, пока они отселекаются на помощника. Не забывайте обыскивать трупы — в каждом из них найдете деньги. Секретный ход приведет в

Остается провести хорошо спрятанную воровскую гильдию. Найти ее довольно просто — нужно открыть решетку напротив воинской гильдии и, присев на корточки, упасть в зеленоватую трубу. Игера потребует новый диск, а вы окажетесь в подземелье. Населяют его стайки тараканов — тварей не очень сильных, но быстрых. Следуйте воровским пометкам в виде стрелок в круге, и дойдете до убежища рыцарей плаща и кинжала. Советую взять их помощника, если





три разных комнаты ничего ценного нет, но в ише в бассейне лежит мешок с деньгами.

Возвращайтесь из секретного прохода на прежний путь и ступайте, так, аккуратно перешагивая через тушки врагов. Пройдите по мостику над водой (узнаете эти мостики? Точь-в-точь как те, из LOL2), и окажетесь в гостях у Дракарла. То есть не у Дракарла, а у его кукольного подобия. Непонятного вида летающий плащ предложит покинуть пещеры, что вы и должны сделать. Вернитесь в Гладстоун и купите снаряжение получше, особенно важно взять в библиотеке магической гильдии самое простое холодное заклятие. Оно вам пригодится в мире лавы.

Попав в этот мир можно только одним способом — через портал неподалеку от доков, что в лесу Гладстоуна. Тот самый портал, который вы ранее нашли для магической гильдии. Вступайте в него и лагайте вперед. Вот и настоящий Дракарл, а не какая-нибудь подделка. После непродолжительного разговора вас любезно перенесут в пещеру Дракарла, которые вы уже ранее посетили. Зайдите в открытую дверь, послушайте нотации плаща, выйдите в зал и ступайте ко второй двери. При вашем приближении она откроется. Нажмите на кнопку на стене и пройдите по красноватым силовым полям над лавой.

Скоро вы попадете в некое непонятное измерение, где вам будет нужно взойти на вершину архитектурного сооружения и в прыжке схватить золотой знак. Главное — схватить, даже если это чреват падением в бездну, потому что через секунду вас все равно телепортирует в безопасное место. Через эффект открывающиеся ворота дойдите до грудки с гигантской головой Дракарла в центре. Пророк уходит из этого мира, но на прощание просит собрать заново разбитое зеркало. Чем вы и займетесь.

Оказавшись в лесу Гладстоуна, вновь вступайте в портал, ведущий в мир вулканического огня.

ВУЛКАНИЧЕСКИЙ МИР

Все создания в данном мире бояться холода, поэтому урон от него несут в двукратном размере и более. Обязательно прикупите самые дешевые заклинания сферы се.

Итак, вперед и только вперед. Аккуратно шагните по узкой до-

рожке и смотрите себе под ноги, чтобы не свалиться в лаву. Соберите камешки магнезии и возьмите бутылку с кровью дракона, действующей вроде особой мины. За метив огненную змею, спешно атакуйте ее: она довольно быстро восстанавливает жизни, поэтому бить надо быстро. Теперь по небольшому туннелю идите на открытое пространство, которое приведет к двум узким лазам с огненными пауками. Расстреляйте гадю или закидайте их магией и вприсядку следуйте по левому лазу. Побейте по каменному дымоходу в пещерке и возвращайтесь обратно. Теперь нужно ползти по другому лазу, однако вы можете вскочить на карниз у стены и по нему пройти к бесхозному длинному мечу.

У выхода из лаза встретите молодого дракончика. После смерти онго возьмите его мясо — оно очень питательно. Аккуратно спрыгните на каменную платформу, которая опустит вас вниз, к водичке и туннелю. Выйдя из него, расстреляйте вулканическими сталактит перед вами, и лава расступится, образуя проход.

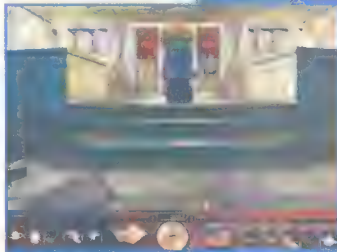
Следующая задача чисто аркадного характера. Прыгайте по островкам и отстреливайте дракончиков. Не бойтесь упасть в лаву, за пару секунд здоровье почти не уменьшится. Кстати, можно спрыгнуть на карниз сбоку и обойти без лишних скитаний по островкам. Запрыгивайте с последнего островка в туннель справа. Теперь проявите бдительность — когда одинокий дракончик начнет от вас сматываться, то не спешите за ним, если не желаете попасть в засаду из еще трех таких тварей. Аккуратно разделайтесь с ними, выманив в туннель. Теперь пройдите налево, к спуску прямо вниз, к лавовому озеру. Шагните по уступу, пока не заметите бордюрик слева от вас.

Запрыгнув на него, прыгайте на следующий. Тот приведет вас к туннелю. Если вы примерно поняли, как двигаться, то можно пробежать и по лаве, подливаясь. В следующую пещеру соберите янтарь — Amber — и расстреляйте вулканический сталактит. Образуется мостик через лаву, по нему и шагните. Оп! И хозяка мира — драконша — пожелает с вами поговорить, а в благодарность погасит мешающий вам пройти огонь.

Минуйте зал с водой и каменными столбами и в пещере с лавой расстреляйте сталактит. После чего вернитесь в водный зал и запрыг-

айте по паре островков на уступ. Дойдите по трещины в уступе, которую надо перепрыгнуть. Но можно этого не делать, а дожидаться, пока опустится платформа, и заскочить на нее. Так вы получите возможность попасть в водную пещеру с призом в виде пяти бутылок драконьей крови.

В конце концов вы перепрыгнете через трещину, подниметесь повыше (на самый верх забираться не обязательно) и запрыгнете на платформу, ведущую в западный (по карте) туннель. Опять нужно попрыгать по островкам среди лавы, попутно ведя интереснейшие перестрелки с огненными змеями. Захватите свиток лечения и идите вперед, в следующий туннель.



А теперь быстро вперед! Спрыгивайте на землю перед воротами с изображениями драконов. Наступайте на отпечаток лап перед даярью, стойте и быстро бегите в нее, так как она начнет закрываться, как только вы сойдете с отпечатка. Не обращайте внимания на огненных змей, хотя лаучков и можно пострелять, пока стоите на отпечатке. Переведите дух в безопасном месте и наступайте на отпечаток перед следующей дверью. Повторяйте процедуру, разделившись с врагами. Как только уничтожите поочередно две пары огненных шариков, не торопитесь бежать за очередную дверь. Просто, стоя у входа, расстреляйте все четыре шарика.

Нажмите на иероглиф перед вами и выберите один из трех отпечатков, чтобы открыть соответствующие двери. Дверь прямо приведет к драконие. Дверь слева приведет к глазу в стене, от которого надо будет свернуть направо. Запрыгните на стеклянную площад-





ку с отпечатком и в комнате с четырьмя глазами спрыгните на первый уступ с дверью. У маленького вулкана выстрелите по кнопке – и получите в награду пеллику и тапсман Кобры, артефакт, ускоряющий атаку рукопашным оружием в два раза!

Итак, дверь справа приведет к каменной платформе, а та – к драконше. Не слушайте ее, а бегите расстреливать все три сталактита, чтобы озеро лавы превратилось в камень. После чего разворачивайтесь и атакуйте драконшу. Побейте ее мечом в ближнем бою (включите усиливающие примочки), а когда ее здоровье станет предельно истощенным, расстреляйте издали. Драконша взорвется, а вы соберете мешочки с деньгами на месте озера лавы и прикоснетесь к осколку стекла.

Всё! Мир пройден. Теперь осталось приложить осколок к зеркалу и телепортироваться.



дите на юг, а затем на восток, где в углу будет потайная кнопка. Лестница приведет на следующий этаж подземелья, но с уже зеленоватыми стенами. Сверяясь с автокартой, нажимайте секретные кнопки. Также поищите за иллюзорной стеной в центре этажа. Лестница на следующем этаже находится в юго-западном углу.

Не нажимайте на кнопку справа от вас, иначе под вами провалится пол. Слева же перепрыгните через яму и найдите еще иллюзорную стену. За ней пройдите сквозь еще две такие стены. Далее идите по коридору, нажимайте кнопку и проходите немного на север, а затем на восток. Сочеренная лестница приведет на пятый уровень. Сохранитесь. Погнались за человеком крысой? Зря, лучше аккуратно и осторожно перебежите скелетов-охранников и минуйте массу ловушек, пройдя вдоль стенок.

Теперь минуйте четыре дырки в полу, подберите заклинание Lesser Light и выходите на свежий воздух, в леса Гладстоуна.

ЛЕДЯНЫЕ ПЕЩЕРЫ

Продайте ненужные вещицы в магазине, прикупите заклятия типа Greater Shield, Greater Blades и Greater Heal. Оружие можно не покупать, если сохранили вынесенный из вулканического мира меч. Зайдите в замок Гладстоуна: вас нигде не будут принимать, зато в пустых комнатах найдете два заклинания, одно из которых – Dam age Shield – вам потребуется. Итак, отправляйтесь в мир ледяных пещер. Портал в него находится в северо-восточной части лесов Гладстоуна, около озера, из которого берет начало речушка.

Вот и первый противник – ледяная змея. Она имеет способность быстро плываться всякой гадостью, но не может передвигаться. Лучшим вариантом борьбы с ней является отстрел из дистанционного оружия при вашем постоянном передвижении.

Шагайте вперед, аккуратно пройдите по извилистой ледяной тропинке. Окажетесь перед нагромождением из снежных холмов, тут придется немного попрыгать. Вскоре перед вами появится стена, будет возможность пойти налево или направо. Оба пути приведут к нужному месту, поэтому выбор направления не очень важен. Если пойти направо, то придется пробиваться через впадины двухголовых тигров. Впрочем, они охраняют несколько неплохих вещей и не большое количество золота.

Переворачивая налево обнаружат шута с посохом. Если вы не убили его в лесу, то можете сделать это сейчас и получить неплохой артефактный посох. Пройдите по реке. Видите пещерный ход? Вам нужно не туда, а в узкий проход сбоку. Разделайтесь с червем и пообшайтесь с воином. Спрыгните на дорожку из льда, которая приведет к входу в пещеру.

На другом конце заберитесь по льду наверх, посетите маленькую пещеру и заберите оттуда подарки. Со льда спрыгните к следующему входу. Еще один червь падет смертью храбрых, а вы займитесь наверх по сериюм дыркам в льду. Далее спускайтесь вниз по длинной тропке. Если хотите, разбейте тигров, но лучше этого не делать, так как ничего ценного они не охраняют. Вы выйдете к белой башне, бывшему убежищу маджно-

Вернувшись в пещеры Драк-ла, не спешите радоваться прохождению мира. Зловредный призрак отправит вас в пещеры, так как «основной выход» пока ремонтируется. Вот так вы и окажетесь в мрачных подземельях с обитателями в виде тараканов и людей-крыс. Одного они уже не страшны, в отличие от ловушек с огненными шарами. Наступив на такую «плитку», отбегите, иначе получите в лоб не один файрбол, а три-четыре. Старайтесь прятаться к стенкам, так вы можете обойти опасную плитку.

Подземелья богаты на потайные кнопки. К счастью, найти их очень легко, ведь достаточно посмотреть на автокарту, где любые секреты отмечаются розовым цветом. Итак, на первом этаже прой-





го некроманта, в отсутствие которого в башне хозяйничают амазонки. Откройте дверь и побеседуйте с королевой амазонок. Пришла пора зачистить башню от огнедышащих кур. Для этого от входа в башню идите налево, минуя несколько комнат и поднимитесь по лесенке

будет более чем достаточны. Села королевы возьмите ключ, который уберет решетку рядом и позволит захватить приличную сумму денег. Также обязательно захватите рукоятку меча Silver Fang. Теперь решайте, будете вы телепортировать ся обратно или еще побродите по



на второй этаж. Здесь найдутся гнезда, которые надо уничтожить. Сначала попадутся три, затем четыре (не забудьте взять guardian ore — полезная штука). Далее спускайтесь на запад, запомните комнату с непонятным постаментом и зайдите в проход, откуда летят куры. Расстреляв кур, уничтожьте их гнезда — тем самым вы выполните задание королевы амазонок.

Возвращайтесь ко входу на уровень и от него идите направо. Преодолейте колючие режущие препятствия, залезьте внутрь печки и достаньте красивый камень. Кнопку не нажимайте — вылетит огненный шар! Идите вперед и нажмите на кнопку на стене. Убейте кур и заберите двуручный меч. Минуйте несколько комнат, откройте дверь, что перед вами, и на складе подберите с пола фиолетовый кристалл. Осталось пойти на север в трюнную залу. Если вы еще не атаковали амазонок, то королева предложит пойти познакомится с ними. Если согласитесь, то получите «гейм овер», если нет — надо будет драться. Если же вы уже поспорили с амазонками, то драться придется в любом случае.

У королевы 5 000 жизней, что не так уж и мало. Советую применить в бою с ней ваш двуручник, съезд Champion Stone и применить все имеющиеся защитные заклятия. Так ваши шансы на успех

башне. Можно вставить два кристалла в постамент около куриных гнезд, после чего откроется масса секретных проходов с сюрпризами. Можно поискать еще два кристалла, можно принять участие в освобождении пленников, можно получить от гильдии медальон для открытия двери в казармы. В общем, в любом случае мир вы уже завоевали.

Выбравшись в пещеры Дракакла, сразу же приложите рукоять Silver Fang к разбитому зеркалу. Вы получите один из самых мощных мечей в игре! Осталось только найти приличную кольчужку. Для этого выбирайтесь пешим ходом из пещер и зайдите в Глэдстоун. Кстати, с появлением на свежем воздухе герою дадут три спецумения: полет, умение урона от падений, более длинный прыжок и способность карабкаться по различным лианам, веревкам и т.п.

В замке Глэдстоуна объявится король, который любезно выслушает ваши предложения, после чего вы сможете купить броню из шкуры дракона у придворного кузнеца. Теперь у вас есть и очень сильный меч, и наилучшая кольчужка. Пришло время пообщаться с главами гильдии и получить новые квесты. Примем квесты довольно сходные и простые. Следующим миром станет родная планета инопланетян.

МИР РАСЫ РУЛО

нужный портал отыщется чуть восточнее центра леса, неподалеку от дороги, ведущей из Верхнего города в Нижний. Можете не бояться с бегущими зверьками, так как они на вас нападать не будут. Хотя с трупов разрешено поднимать их глазки, используемых в качестве динамита.

Двигайтесь вперед по туннелю, чтобы выйти к озеру зеленой кислоты. Уничтожьте каменные генераторы (всегда снесите их — в любое время и в любом месте) и разберитесь с инопланетянами. Они плохо переносят рукопашную схватку, а к магии более-менее устойчивы.

Включите заклятие Damage Shield и прыгайте в проход в следующую комнату. Если оперативно подключаться по пути через кислоту и резво бежать, то прибудете вы туда в полной сохранности. Таким же путем попадите в следующую пещеру. Не забудьте про уничтожение генераторов!



Ваша путешествия по кислоте закончатся, как только доберетесь до дверей. Заходите в любую из них и коснитесь на бешеной скорости по помещениям, стараясь атаковать не инопланетян, а именно генераторы. В маленьких комнатах с красными стенами бейте не только об оба генератора, но и устройство у стены. Защищайте местность (Damage Shield, Greater Shield и меч Silver Fang — лучшая комбинация) и продвигайтесь в юго-восточный угол. Там убейте врагов и подберите выпавшую из одного из них руку. Ее надо приложить к соответствующему изображению у двери в командном центре, то есть в любом из двух средних по размеру помещений с окнами и комнатуш-





кой внутри. Там уничтожьте генераторы и устройство, тогда на выходе из конушатики сразу получите появившийся прямо в полу телепорт. Он приведет героя в новую область, где летают непонятного вида глаза, которые слабее даже рабов-инопланетян. Эти глаза выпускает местный босс, предпочитая юзать жуть в кислоте. Понятное дело, что босса надо убить, но в кислоте особо не повоюешь. Нужно сделать хитрый ход: встать на последнюю, ближайшую к боссу ступеньку и очень очень медленно пойти вперед. Так можно найти место, где вы еще можете стоять на ступеньках (то есть еще не падаете в кислоту) и в то же время можете достать тварь мечом.



В крайнем случае, если лень возиться с поиском нужной точки, то просто закидайте врага магией, одновременно восстанавливая ману с помощью Mana foil. Под градом Greater Blades еще никто хорошо себя не чувствовал. Теперь телепортируйтесь обратно в пещеры. Выходите из них, попутно разнося неведомо откуда взявшихся скелетов. вновь посетите гильдии и отчитайтесь о выполненных работах. Тут же прикупите необходимых инвентарь из доступных теперь специализированных. Да и новые умения, присвоенные за рост в рангах гильдии, вряд ли помешают.

И еще — потратьте все имеющиеся у вас деньги. В зависимости от ваших увлечений вложите их или в заклятия, или в оружие. Прикупите побольше полезных вещей типа восстановителей маны. В общем, уходите из Глэдстоуна с пустым кошельком. Все равно — скажу по секрету — больше ничего купить вам не дадут. А зачем тогда вам деньги?

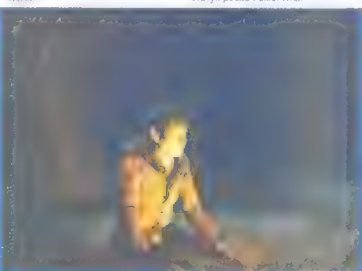
ПОТУСТОРОННИИ

Самый мощный из всех миров по продуманности. Атмосфера ужасного, заброшенного дома с привидениями отражается во всем. Периодически заходите в раздел диалогов, чтобы слышать фразы невидимок. Заметив какую-нибудь картину или изображение, смотрите на нее, пока не прогремит гром и вспышка молнии не откроет на пару секунд истинную сущность вещи.

Чтобы достать четвертый осколок зеркала, необходимо навести порядок в мире нежити. Нужны порталы, расположенные в северо-западном углу, неподалеку от входа в нижний город. По пути, правда, встретятся новые противники — адские псы, которые и украли душу у героя. Бойцы они слабые и очень бояться вашего меча Silver Fang.

Вот вы и попали в царство мертвецов и потерянных душ. Вы оказались в Большом холле с четырьмя дверями. Открыв ту, что за спиной, вы сможете телепортироваться обратно в лес. Остальные три двери ведут в различные части заброшенной усадьбы.

Сначала откройте дверь справа и осмотрите все три комнаты. Летучих тварей не бойтесь — они слабы и быстро двигаются, а вот уродливые толстяки очень медлительны. Поэтому против первого типа монстров примените меч, а против второго — лук. Атакующую магию не применяйте, так как у противников слишком высокий уровень сопротивляемости к ней. Когда с врагами разделаетесь, заходите на кухню — одна из ее дверей ведет в хранилище, а другая — в подвал.



В этом подвале прочно обособились маленькие собачки-скелеты. Их много, и они каким-то образом восстанавливают свою численность. Поэтому включите защитное волшебство и бегите на север, немного поворачивая на восток. Упадете в яму и окажетесь в винном погребе. Возьмите с полки парочку бутылок вина и сохраните их на будущее. Откройте дверь, загляните на лестницу и упадите в еще одну яму. А теперь выбегайте из подвалов с этими скелетиками.

Вернитесь обратно в стартовую зал, откуда теперь шагайте на лево. Разберитесь с толстакм и приготовьте ваши электрические заклятия — наиболее пригодным будет Lesser Spark — маны раскошет немного, зато бьет очень быстро. Теперь открывайте одну из дверей сбоку и готовьтесь к битве с при-

Они бояться только электричества и света, а все остальное против них неэффективно. Сущность такая: размакая у беспечных созданий. Вам нужно иметь и Greatbow Shit, если вы состоите в воинской гильдии, — по призракам этот лук будет бить молниями. Таким образом, одновременно можете применять нужное заклятие и стрелять из лука.

После схватки обыщите библиотеку — достаньте из полоков ора-клятья вызова духов. А сейчас спор приз — шелкните на деревянной панели в северо-восточном углу библиотеки, и найдете секретное помещение. Там обнаружится су-пермагия Древоных — Uch — на выходе из секрета будьте бдительны — появится еще один призрак, а вот статуя резко изменится.

Осталось только подоить жезлов решетку, которая ведет в сад. Слева от нее стоит шкаф с нотным листом и маской маны. Обязательно возьмите листок, откройте решетку и исследуйте садик. Как только встретите безголового зом-

терья времени щелкаем на лампе на потолке.

Уф, можно перевести дыхание! Если есть желание, сохранитесь и загрузите предыдущую сохраненку. Вы увидите, что, если не оглушить лампу, то она упадет на дере-

неопасной лампой и прыгните вниз, в небольшой сад. Разделите с зомби и подойдите в южный угол. Подождите, пока сверкнет молния, и заметите, что квадрат земли на мгновение исчезает. Присадьтесь на этот квадрат, и с молнией снова откроется дыра. Вы упадете в подвал с пятью зомби. Перебив их, пройдите чуть вперед, там и встретитесь с духом отца. Разговор будет серьезным, и ради него стоило поворотов. Откройте каменную стену в конце пути, и окажетесь в знакомом месте, в подвалах со скелетами.

ВЫЖЕННАЯ ПУСТЫНЯ

После посещения четвертого мира сразу переходите в пятый. Глэдстоун полностью разрушен, к счастью, его лавы вам так и так не нужны, поскольку у вас все деньги вложены в инвентарь и заклятия. Искомый портал находится в точке озера, из которого берет начало река. Охраняется он не плохо, заранее надо подготовиться к встрече с адскими псами.

Заходите в портал и встречайте «дружественную» делегацию. Вам будет противостоять два типа тварей: мутанты и своеобразные «страусы». И те, и другие в бли-



нем бою заражают радиационной гадостью. Лечиться придется в любом случае. Лучшее всего это сделает ваш помощник. Если он погибнет, то после битвы используйте на него Ifstones. Активируйте демонов, чтобы отвлекать внимание противников, и пользуйтесь защитной магией. Атакующее волшебство применять смысла нет — у этих врагов к ней сильный иммунитет. Главное — не переживайте из-за радиации. Она



би, осмотрите его, и ваш помощник предложит поискать его голову. Как только она найдется, снова щелкните на зомби. Он пойдет прорубать выход из сада, а вы, посмотрев на автокарту, заметите небольшой просвет в стене растений. Там лежит тысяча монет (а вот по лагу взять не удастся).

Выходите в стартовый зал и теперь ступайте вперед. Танцоры, привидения и комната с двумя лифтами. Встаньте внутри одного из них и поезжайте на второй этаж. Зайдите в юго-западную комнату, где надо будет взять пустую бутылку. Теперь зайдите в комнату на севере. В шкафу лежит кожаная броня, уменьшающая урон от огня в два раза. Третья угловая комната в северо-западе очень мала, возьмите еще одну пустую банку и щелкните ею на светильнике на потолке. Теперь вы получите полную банку с маслом, а значит, светильник будет пустым и не сможет гореть.

Следующая дверь, если двигаться с запада на восток, ничем не ценна. Остались три двери, но две из них заперты, а фактически открывается только третья, в юго-восточном углу. Сохранитесь перед тем, как открыть дверь, и пригласитесь к небольшой пробежке. Бежим прямо через комнату, поворачиваем, пропуская первую дверь справа и открываем вторую по ходу движения дверь справа. Не

выянный пол и начнется мощнейший пожар. К счастью, вы его предостерегли.

Напротив входа в комнату с лампой находится библиотека с еще одним смертоносным заклятием в книжном шкафу. Осталось пройти по коридору на север и на запад в зал, где на столе лежит ключ. Возьмите его и осмотрите обе книжные полки — еще два заклятия у вас в кармане. Выходите через дверь рядом, попадете снова к лифтам. Спуститесь вниз, на первый этаж. Между лифтами обнаружатся старинные часы. Вам нужно щелкнуть на их замке три раза, что бы они спомались.

С другой стороны стены, на которой ходят лифты и висят часы, появится пианист. Сначала поговорите с ним, затем войдите в инвентарь и щелкните на него бутылкой вина. Подождите немного и щелкните на глянцевом нотном листе. Подождите немного, и в стене откроется проход. Поднимитесь по лестницам и бегите вперед, через занавески. Щелкните три раза по яркому синему изображению на стене прямо перед вами. Таким образом вы ослабите босса демона.

Применяйте защитную магию и с мечом в руках быстро добивайте неприятеля. После этого осталось только вернуться в пещеру.

P.S. В потустороннем мире можно встретить и отца героя. Для этого разбейте окно в комнате с ог-

хоть и убивает героя, но достаточно медленно, так что времени хватит, чтобы разделиться с мутантами и трупами и попросить помощника вас вылечить.

Несколько минут идите по каньону, затем спускайтесь в туннель перед вами. Пройдите вперед, и окажетесь на каменном мосту над землей. Справа от вас увидите желтое озеро, однако вам нужно прыгнуть с левой стороны и внимательно приглядеться. Прямо перед вами находится лиана, по которой можно забраться на выступ сверху. На нем вы увидите забавную розовую свинкушу. В ней лежат 100 тысяч монет — заберите, спускайтесь на землю и заберитесь по лиане на мост, откуда вы прыга-

ли вниз.

Шагайте дальше, минувте пещеру с желтой речкой. Вскоре окажетесь на площадке с ямой посередине. Ни в коем случае не прыгайте на землю! Вам нужно прыгнуть на выступ слева, который, если судить по карте, находится на юг от площадки. Если немного разбежитесь, то обязательно на этот выступ попадете. Идите мимо искрящейся проводки вперед по туннелю.

Спрыгивайте вниз, в каньон, и идите по нему вперед. Заберитесь по лиане на выступ в конце пройденного каньона и минуте очередной подземный ход. Заберитесь наверх по лестнице и следуйте по пути, который перед вами. В конце концов вы обнаружите непонятного вида здание и странника. Тот будет хвалиться, что он последний из оставшихся нормальных людей, и расскажет о странном невидимке внутри.

После разговора зайдите внутрь здания и щелчком мыши от-

кройте панель на стене слева. Щелкните на кнопке, выходите из здания и открывайте панель у лифта. Кнопка позволит спуститься вниз, в подземное сооружение.

Вот появились новые враги, навсегда замечившие мутантов. Эти пушки могут стрелять как лазерными лучами, так и огнем, и ракетами. Уничтожать их нужно в рукопашной схватке мечом. Если пушка находится на потолке, то задирайте голову — обязательно до нее достанете. Подойдите к дверям, и они сами откроются. В зале с техникой зайдите в дверь, подождите, пока она закроется, и откройте другую дверь. Вы в маленькой, уютной комнате со шкафами и компьютером. Пододвиньте рукой один из шкафов к решетке вентиляции и рядом с ним поставьте стул. Запрыгните на стул, с него на шкаф и затем заберитесь в вентиляцию. В углу комнаты откройте панель, мерцающую синими вспышками, и нажмите на кнопку, чтобы открыть дверь рядом. Идите вперед по коридору, и попадете в помещение с телевизорами и сломанной дверью. Тут вам необходимо соорудить из этих телевизоров лестницу наверх к вентиляционной решетке — путь не из легких, но в любом случае картинка, помеченная звездочкой, должна вам помочь.

Спуститесь вниз, в вентиляционный уровень ниже. Пройдите по туннелю и снова спуститесь еще ниже. Ступайте по вентиляции на юг и, открыв решетку, окажетесь в новом помещении. Из него можно попасть во множество маленьких комнатусек, но вам нужны только одна из них, западная. Осмотрев групп в нем, вы получите в свои руки

зак странного вида глаз. Теперь нажмите на кнопку у большой двери, чтобы выйти из помещения.

Разберитесь с охранниками: путь пушками и вставьте глаз в устройство рядом с дверью. Та откроется, и вы сможете попасть в большой зал с пушками и настенными экранами. Разбейте все семь экранов — это уничтожит силовое поле. Теперь, чтобы продолжить путь, спускайтесь вниз, в шахту, которую и прикрывало поле. Однако перед этим я настоятельно рекомендую подняться в комнату с настенными экранами по ступенькам к вентиляторному люку. Уничтожьте обе ракетные пушки и подойдите к новой решетке. Перед тем как открыть ее, приготовьте заклипсу и, спрыгнув вниз, тут же включите его. Десяти секунд вам должно хватить, чтобы вырубить все пушки и нажать на кнопку, вызывающую мост.

Пройдите по уже знакомым местам в комнату с разбитыми настенными экранами и спускайтесь вниз, в шахту. Далее двигайтесь вперед по залитому водой туннелю и наверх по лестницам. После битвы с пушками откройте дверь. Быстро бегите по коридору, так как вода сильно жжет, и герои начинают терять здоровье. Пробежите еще одну такую комнату только, во избежание летального случая, поставьте не упасть в яму.

Теперь вы оказались в центре всего подземного бункера, где вас ждет суперкомпьютер. Обойдите зал по кругу и с другой стороны от входа подоидите к синему прозрачному полю. После разговора по душам бегите по кругу и уничтожьте четыре энергетических столба, которые образовались по-





среди пути, на месте колонны. Синее поле исчезло, можете бежать к нему, по пути разбивая пушки. А можете разбить только те пушки, которые доставляют до героя, стоящего на месте исчезнувшего поля.

Так как поле испарилось, можно стрелять по красным сияющим кругам. Упорно стреляйте, пока компьютер не взорвется и на полу не появится кусок стекла для возврата в печь. Однако так просто вернуться не удастся, придется по кидать безлюдный бункер Brother-

ный зал, остановитесь и используйте ваши 100 тысяч монет, чтобы открыть тайник рядом.

Забирайте все камни с магией Древних, восстановители маны, прочую мелочевку, как и все все заклинания Древних. Заранее заготовьте нужную магию в слоты — советуем поставить туда Heal (Greater или Lesser), Damage Shield, Regeneration, Summon Ancient Imp и Warding Shield. Забрав подарки, ступайте к плащу — он вас уже ждет.

предмет. Очень хорошо подойдет Staff of Healing (учетверение регенерации жизни при нулевом восстановлении маны) или Ring of Reflection (половина вражеской магии пролетит мимо).

Проведя первый бой, вы должны спуститься на этаж ниже, где повернете бревно с цепью, чтобы поднять деревянную дорожку над вашей головой. Вернитесь обратно на этаж выше и пройдите с боями еще два верхних этажа. Теперь перед вами лежит путь во внутренние покои Драка.

Не ждите, пока скелеты оживут, а подойдите к ближайшему из них и атакуйте его. Немного побейте, чтобы не дать себя окружить, и воспользуйтесь магией массового поражения. В последний раз появится сам босс-плащ, тактика борьбы с которым вам уже известна.

Подберите печать (The Seal), и окажетесь перед зеркалом. Используйте на нем печать Ура, вы выиграли! Смотрите длинный и красивый победный мультимедиа в лучших традициях всей серии «Земли Знаний».



hood of NOD (не узнали родную скорпионью эмблему? Бедный человекский мир, погибший в результате атомной войны.) своим ходом. Перед гибелью компьютер поставил время взрыва сооружения — все взлетит на воздух через 15 минут.

Бегом покидайте центральный зал, следуйте через воду и туннель наверх по лестницам. Покинув шахту, выберите из комнаты с настенными экранами не через дверь с глазом, а через вентиляционную решетку. Пройдите по мосту (как хорошо, что с помощью заклятия щит вы заранее убрали нестильные пушки!), в вентиляцию заверните за угол и поднимитесь по лестнице наверх. Затем через вентиляцию выберите в комнату, в которой делался из телевизоров лестницу, и оттуда выбирайтесь к лифту на поверхность. Все! Теперь неторопливо идите к порталу, с помощью которого вы попали в этот мир, и который и выведет обратно.

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

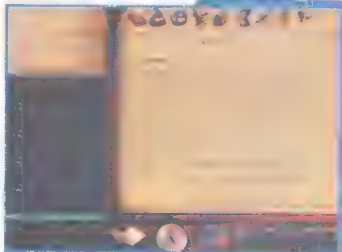
Пешочком доберитесь до пещеры Драка. Дойдя до моста перед дверью, ведущей в глав-

После недолгого общения героем окажется в подземном пруду. Перед вами лестница, но по ней невозможно подняться наверх. Развернитесь назад и вскарабкайтесь вверх по веревке.

Теперь вам предстоит провести серию схваток с плащом, который после каждого поражения будет исчезать и одновременно открывать дорогу к лифтам на следующие этажи.

Тактика борьбы следующая: включайте Damage Shield, используйте Champion Stone и бейте врага мечом. После этого постарайтесь отвлечь собак импом и вырубить очередной зеленоватый телепорт, щелкнув на нем подарком Драка.

Если плащ применяет крутящийся щит из четырех половинок — Warding Shield, то некоторые время атаки на него неэффективны. Но как только действие заклятия прекратится, сразу бейте врага вашим мечом Silver Fang, одновременно подчищая с помощью волшебства. После каждого сражения также не ленитесь собирать сердца собак и использовать их, чтобы вызвать какой-нибудь ценный



Ах, как нехорошо получилось. Не волнуйтесь, наш парнишка не погиб! После титров нужно будет еще свести счёты с извечным противником — графом Слабаком. Этот граф, до плаща ему далеко. Ну, а теперь уж точно будет «The End». Хотя, возможно, и нет — есть надежда на продолжение подвигов уже знаменитого на весь Глобтоун бастарда Коннера Лелле. Ждем...



REQUIEM: AVENGING ANGEL

РАЗРАБОТЧИК	Cyber studios
ИЗДАТЕЛЬ	3DO
ВЫХОД	апрель 1999 г.
ЖАНР	3D action
ТРЕБОВАНИЯ	Р 200 12 Мб рех 3Dfx
ГРАФИКА	★★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★★
ИГРАЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.8

Ух, красиво, со вкусом и очень стильно!

*Angel came down from heaven yesterday,
She stayed long enough to rescue me.
«Angel», Jimi Hendrix*

История началась. Ангел Малахи получил инструкцию сверху: бороться с мировым злом, искореняя его по всей Земле и прилегающим к ней территориям. Случилось вот что. Падший ангел по имени Лилиф, «симпатичная» девушка, решила упасть окончательно и завоевать весь мир. Неизвестно, зачем ей понадобились люди и их мелкие делишки, но злой ангел призвал на свою сторону адских чудовищ и не менее адских людей из параллельного измерения. Поначалу никто не обратил внимания на выскочку из Преисподней, но через некоторое время она хитростью и оружием покорила все уровни Ада. Чтобы уговорить ее, Бог послал закаленного воина-ветерана — ангела Аарона, но и он не смог ничего сделать, так как сила Лилиф крепла с каждым днем. Вернемся к нашим человеческим делам. Люди, успокоенные мирным временем, принялись изучать космическое пространство; вслед за Гагариным на орбиту Земли была запущена первая Национальная Космическая Станция «Левиафан». На нее возлагались большие надежды. К сожалению, им не суждено было сбыться — Лилиф отобрала у людей все, захватив считавшуюся непреступной космической крепость. Вот тогда Бог разгневался на не на шутку и послал в бой вас.

Иногда в дрожь бросает, когда проходишь мимо торчащих из стены рук — а вдруг схватят за спину? Но нам не до этого: враги не ждут, на поверхности гибнут люди, поэтому поторопимся. На перекрестке поверните налево и запрыгните на дорожку, по раскраске изумительно напоминающую мозги (где то за витражом вас поджидают несколько крошечных зубастых созданий). Идите вперед по широкому коридору, пока не наткнетесь на зал с дождевыми червями-переростками. Откормились-то как на бедных грешниках! Постарайтесь не попадаться им в пасть, это может плохо закончиться. Когда, наконец, вы доидете до зала с двумя статуями, постарайтесь найти дырку в полу и благополучно туда упасть, не забыв отстрелить все конечности двум нападающим. После первой серьезной разборки залепите в трубу (вас об этом предупредят). Несколько минут в туннелях-сосудах пойдут вашим нервам только на пользу, поэтому поищите сами перекресток с еще одной дыркой. Перепрыгните через нее, да так, чтобы попасть в туннель с тремя головами на стенке. Теперь только вперед, по коридору, через белый зал, по ступенькам наверх, к порталу. Еще вам встретится такое место, где вы столкнетесь с «голограммой» самой Лилиф, которая

по дружески предупредит вас, что лучше не совать нос в ее дела, ибо можно закончить так же печально, как и смелый Аарон. Если испугались — выключайте игру, если нет, то перелетите через пропасть. Конечно, близок.

CREATION

Вот вы и в городе, все в лучших традициях «Терминатора» молнии, взметнувшаяся пыль и испуганные голубы. Бог пошлет вам сообщение, в котором предупредит, что атака — не лучший способ выполнения поставленной задачи. Против вас ничего сказать не можете, поэтому придется несколько раз перетерпеть и не стрелять по захватчикам на данный момент задача такова: найти паб Докера, где покойный ныне Аарон вступил в контакты с членами подпольного Сопротивления. Будем искать!

От места прибытия поверните направо и вскоре поднимитесь по мосту. Слышите звуки выстрелов? Надо разобраться. Так и есть, страдают невинные граждане (вообще по всему уровню валяются тут и там трупы). Подождите, пока горожан отстреливают, и только после этого обрабатывайте молитвами солдат. Тем самым вы уберете себя от случайного попадания в мирного жителя (чтобы не попортить себе

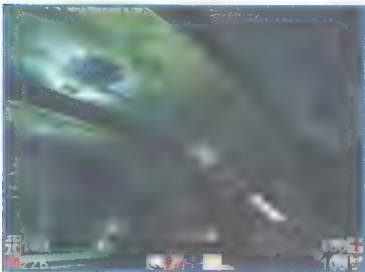
CHAOS

Приветствую вас в начале начал, отсюда начинается Все, отсюда начнете и вы. Проникнув через туннель из Рая в Хаос, вы должны будете найти портал, способный в мгновение ока доставить вас в измученные под названием Creation, в город высокой культуры — New Damascus. Там вы встретитесь с первыми отрядами армии Лилиф. Чтобы стать похожим на ангела, вам нужно «отстрелить» крылышки на спине (здесь эту операцию сделать очень легко: пройдите через цветной витраж, который виднеется впереди, и полетите!)

Придется немного поблуждать по извилистым коридорам, послушать хор местных мучеников и на слухи всеми оттенками красного, это все нужно для проникновения во внутреннюю атмосферу



репутацию). Поднимите патроны. В раззе не знали, что ангель преспокойно пользуются человеческим оружием? Ладно, идите по перулку вглубь квартала. Еще один расстрел. Несмотря на оневидный беспредел охранников, прикиньтесь зевачкой и мирно протопайте мимо в арку — вам же лучше будет. Там поднимитесь наверх, где обнаружите рычаг: активизирующий потайную дверь. Подергайте за него и прыгайте вниз, это лучший способ успеть войти в коридор до того, как вас прижмет. Еще один перекресток, лучше повернуть налево и пройти через коридорчик, красиво освещенный желтыми огоньками. Так попадете в зал. Хорошо исполненное жур-ание воды настраивает на то, чтобы отвлечься от игры на пару минут. Если все нормально, тогда подберите за колонной пистолет, который лежит рядом с убитым воином. Боже мой, сюда пробрался создания Хаоса! недолго осталось. Земле жить в спокойствии.



Поднимитесь по лесенке и из далека разбейте одним выстрелом стекло. Патроны можно не экономить, на протяжении всего уровня вы будете добывать их изtrupов врагов в достаточном количестве. Прыгайте в образовавшееся отверстие, где вас уже ждут. Убейте врага, после аккуратно сдвиньте с места очередной рычаг и выйдите в дверной проем с красной подсветкой. Кстати, все солдаты умирают от одного попадания из пистолета в голову, поэтому, если есть время, прицеливайтесь хорошо. Вам это пригодится и для спасения граждан, вечно выскакивающих из-за угла под пули. Поговорите с алко-

голиком. Он расскажет вам слезную историю про похищенных жен и детей, про солдат-террористов, не время распускать нюни — делом заниматься надо.

От двери теперь идите вверх по лестнице, где через несколько пролетов вас встретят старые знакомые, вооруженные автоматами. Отстреляв их, выбейте решетку и заползайте в вентиляционную шахту. В конце концов, провалившись в дырку и сломав пару ангельских ребер, вы окажетесь в другой части города. Берите направо к плакату «Riders», там вы найдете нужный лаб. Поговорите с барменом, пропустите стаканчик, главное — не перебрать и не забыть получить пропуск через внешние ворота (Access paper). Теперь вернитесь к месту «выпада» и шагайте дальше к воротам. Лучше всего будет перебить охранников, пользуясь внезапностью, потрогать пулю у ворот и войти в комнатушку. Там разбейте окошко, и можно вылезать по другой сторону ворот.

HOTEL

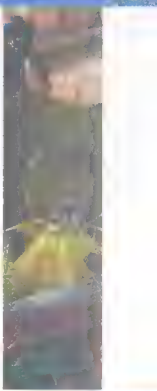
По пэйджеру вас попросили найти Eijah'a, который скрывается от солдат в отеле «Paradise». Пройдя мимо, спасите милую девушку от грязных домогательств солдата, после чего быстро, пока не пришли его друзья, смышлите в ворота. Там идите вниз, в складское помещение. Дойдите до его конца, оглябая ящики и отстреливая мешающихся под ногами подозрительных личностей. За поворотом поднимитесь по крутой лесенке и прыгайте в воду. Ангелы тоже должны дышать, поэтому быстрее

всплывайте в полицейском участке, где надо «одолжить» полицейское удостоверение. Выход в конце зала. Дойдите снова до места конуния, вставьте полученную карточку в считывающее устройство. Путь свободен, даже подумайте хорошенько не дали, слишком все здесь просто. Наверху ваг нако неч-то ошастливает хорошим оружием: Assault rifle «Косит» всех в радиусе сотни метров, убойная вещь (для второго уровня). Готовьтесь к прыжку через окно в вентиляционную шахту (какая-то нездоровая любовь у разработчиков к вентиляции).



Дворец правосудия, судя по изображению Фемиды. Красиво сделано, и девушка красивая. Если бы не сотни врагов, можно было бы даже пожить здесь. Готический стиль немного приелся, но выглядит все на сто баллов. Дворец сделан по круговому принципу, без особых излишеств, поэтому вы не потеряетесь. Просто идите все время наверх, пока не выйдете на улицу. В городе сразу заворачивайте в переулочек, где, минуя воду и туннель, окажется по другую сторону запертых ворот. Опять идите в переулок, и через несколько шагов вы упретесь в дверь, которая не замедлит подняться и одарит вас новой способностью. Насте придет нечего охладить ваш пыл — вам снова в канализацию. По другую сторону от входа, в небольшой бойлерной, вы найдете две кнопки, которые лучше нажать — они открывают боковые подвальные шлюзы. Через них вы сможете пробраться в другой отсек.

По гнилой деревянной лесенке поднимайтесь наверх, особо не заостряя внимания на охранниках. А они нагледят! Лезут прямо под пу-





ли, забывая обо всем на свете. Когда покончите с ними, обойдите кругом центральное здание и пойдите к вертикальной неоновой лампе. Ну, вот мы и на условленном месте. Отел «Парадиз» приветствует вас! Сначала к консержерже, т. е. налево. По второму коридору идите к лифтам и ресторану. Поест не дадут, зато красиво взорвут гранату где-то над вами. Поднимитесь наверх. Так и есть – разломали стену, вандалы. Воспользуйтесь отверстием и поднимитесь на крыше лифта на нужный этаж. Одна дверь не заперта, еще один длинный коридор за ней. Уберите оружие, здесь стрелять не в кого. Перед вами два телохранителя Елиха. Попросите их пропустить вас, ведь вы – посланник Господа. Пропустили. Девушка оказалась на редкость стоворочливой, даже не большую плату подарила. Правда, сделав из вас при этом мальчика на побегушечку, т. е. дав задание. А заключается оно в спасении какого-то невинного человека, запертого солдатами в Башню. Придется искать вход в нее, сами напросились служить Вечному Добру, теперь отдавайтесь.



TOWER

Закончили говорить – повернитесь, увидите открывшийся люк в полу. Ползать придется по пыльному трубопроводу на четвереньках, слава Богу, недолго. Когда перед вами окажется шахта лифта, прыгните на лестницу и самостоятельно поднимитесь на самый верх. Гигантский прыжок завершит всю эту опасную операцию. Теперь поворачивайтесь налево, лифт поднимет вас на крышу здания. Там только трубы и солдаты, постоянно

выскакивающие из-за углов с кровавыми намерениями. Но в качестве утешения вам разрешат использовать заклинивание. Loscists, довольно интересную штуку. Вернемся к крыше: пару раз прыгните вниз по уступам, пока не попадете на узкий карниз. Аккуратно пройдитесь по нему за угол здания. Навстречу вам выбегут два солдата, бедняги. Подходите к двери, она откывается при помощи огромной кнопки на стене.

Быстро сбегайте вниз, через несколько пролетов вы на полном ходу вылетите в открытый зал. Если подняться по лесенке, то получите за труды несколько аптечек, если же вам они не нужны, идите по желто-зеленому стоку. Обойдите здание вокруг, тогда попадете в огромный зал. Судя по всему, это задний двор крепости, где происходит разгрузка транспорта. Сейчас лучше всего будет сохраниться, ибо придется много бегать и прыгать. За подъемным краном из стены торчит кнопка, запомните ее. А пока сходите к двери, поднимитесь наверх, в общем, расчистите территорию для полетов. Когда всех перебьете, вернитесь к вышкам: нажмите на кнопку. Используйте заклинивание. Haste, удобней будет «привязать» его к клавише, находящейся недалеко от клавиши движения. После этой процедуры нажмите кнопку и бегите со всех ног наверх. У вас есть восемь секунд, чтобы успеть прыгнуть на поднимающуюся платформу. Если все получилось, сохранитесь еще раз. Будем прыгать со стрелы на тоненькую балку, выступающую из стены, предварительно выбив выстрелом вентиляционную решетку.

Вы внутри, во вражеском стане. Задача – найти и освободить Юдифь. Проползите немного вперед, пока не провалитесь (пол прогнул весь, видимо, финансирование крепости страдает). Мимоходом расстреливая прилипчивых солдат, прогнучным шагом идите по прямой, до указателя. Пока не сворачивайте никуда, прежде поднимитесь по лесенке наверх и отключите противно орущую сигнализацию. Вот когда спуститесь, тогда и придемся по «магазинам» (Armory). Здесь все просто: по лестнице можно даже не подниматься, лучше спуститесь вниз, там лежит Combat shotgun, вещь полезная во всех отношениях. Большим числом врагов погибает от одного удачного выстрела. Когда закончите любоваться убойной силой нового ружья, вернитесь к раз

вилке и идите в сторону Interrogation.

Через несколько шагов вы снова окажетесь на перекрестке: налево будет красная комната с креслом. Распятая девушка жалобно кричит и извивается, тут даже Ангельское сердце не выдержит. Походите к ней и поинтересуйтесь, не ее ли зовут Юдифь, как она оказалась в таком положении: можете ли вы сделать для нее что-нибудь и так далее, пока жертва не попросит выключить некий прибор, «приклеивающий» ее к кресту. Поднимитесь наверх по лестнице (на перекрестке прямо). Перед вами будет три монитора с негодными изображениями. Поставьте их в таком порядке (от двери) зеленый – светло-зеленый – красный. После этого включите монитор, стоящий немного поодаль от других, только тогда девушка освободится от скользящих ее путь. Вернитесь к кресту, аккуратно снимите израненное тело и водрузите ее себе на плечо. Судя по всему, вы обладаете огромной силой, потому что с такой ношей вы все равно можете прыгать, как заяц, и носиться по коридорам с бешеной скоростью. Девушка изредка будет интересоваться, не тяжело ли вам. Терпите, скропите зубами и говорите, что она легкая.

Выходите через дверь, что за камерой. Escaper. Сейчас вам предстоит пройти по опасному коридору, который обстреливается со всех сторон, поэтому сохранитесь. На каждом ходу развешены таблички «no visitors», что вы это могли знать? Надо сходить и узнать. Когда добегите до желтой двери, поверните направо и следуйте дальше по коридору к лестнице, ведущей вниз. Спуститесь к клеткам. Еще раз вниз: здесь нужно включить кнопку с надписью «Cell E secured». Потом вернитесь к лифту. На этом этаже включите кнопки с буквами A до D. Немного понаблюдайте по помещению, пока не наткнетесь на главный компьютерный зал с огромными мониторами. Нажмите кнопку. Через несколько секунд послышатся какие-то жуткие вопли – похоже, вы выпустили всех заключенных из камер. Найдите зал с красными креслами вдоль стен, там еще есть большие желтые двери. Нам туда, и как можно скорее. Поднимитесь вверх по лестнице, попадете в административную часть тюрьмы. Чуть дальше тир, где вас встретит хорошо бронированный дядя. Только через его труп вы сможете пройти в автопарк, а

оттуда недалеко и на выход. Поднимайтесь на открытую площадку с большими решетками. Эх, опять вниз, опять в катакомбы, не дают даже на солнышке погреться... Все!

Осталось вернуться в паб Джо, где вы сможете подлечить из раненую девушку. Найдите паб и спускайтесь вниз. Бармен повздыхается над умирающей девушкой, положите ее на стойку и потребует принести пару литров крови, иначе члену Сопротивления крышка. Кровь можно достать только в больнице, в банке крови. Соберитесь в путь, переделайте затвор дробовика, и на выход.

HOSPITAL

От бара далеко не уходите, сразу поверните налево и войдите в неприметную дверь, которая раньше была закрыта. Опять старая знакомая решила испортить вам настроение. Судя по ее частым явлениям, она чего-то боится. Побеседуйте с Лилиф. В этот раз она настроена очень серьезно, поэтому телепортирует вас на небольшую арену, где вы сразитесь с небольшой армией паукообразных. Страф только и спасет, не останавливайтесь, потому что можете получить электрический разряд. Хорошо действуют гранаты и насекомые. Думаю, что вы быстро одолеете монстра. После боя Лилиф телепортирует вас прямо к больнице. Охранник у центральных ворот, конечно же, не пропустит вас, на то он и охранник. Убейте его. Пройдите немного вперед, там какая-то дверь открыта. Кажется, кнопка на стене открывает центральный вход, попробуем... так и есть. Обегите кругом колонну и заходите в

лифт. Если бы везде были такие больницы, то больных людей не стало бы совсем. На этом этаже бегите все время прямо, когда минуете несколько залов, вы увидите пульт, запирающий очередную дверь. Не получается вскрыть даже заклинанием? Что ж, тогда откройте левую дверь и поднимитесь наверх. Нам в зеленый коридор. Когда дойдете до monitoring station, поговорите с медсестрой, она даст вам карточку доступа в банк крови и посоветует спуститься в подвальное помещение.

Вернитесь к пультам и примените полученную карточку — доступ разрешен. В подвале активизируйте пару больших кнопок, стекла разлетятся по всей комнате, зато вам достанутся две ампулы с кровью (резус фактор не важен...). Миссия немного меняется: раненую девушку перенесли на секретную базу Сопротивления. Вот вам только забыли сообщить ее точное расположение, придется самому бегать по канализации, разыскивая всякие суперзамаскированные объекты. Не жалуют они вашего времени! Пройдите в другой коридор, в морт. Будьте внимательны: трупы — это не трупы, а притворившиеся солдаты. Повторите фразу Станиславского «Не верю» и подкрепите ее гранатами. И это только на пользу... За углом ждет главный патологоанатом, старый потрошитель. За ним система канализаций, где прячутся восставшие.

Под водой найдите открытый лок, вдохните хорошенько и ныряйте. На последнем пузырьке воздуха вы выплывете в знакомом месте. Так и есть, вы разговаривали здесь с алкоголиком! Заходите к открытому водостоку (здесь вы на-

шли свои первый пистолет). Вроде ничего не изменилось, только так и есть, огромный люк немного приоткрыт, ныряйте в него солдатиком. Откуда здесь монстры из Хаоса? Они многочисленны и сильны. Найдите туннель, в котором полы сделаны из ухля красных решеток, там еще стрекоза летает под самым потолком. Оттуда дойдите до комнатки с кафельными стенами и спускайтесь вниз по лестнице на совсем старые уровни канализации: стены покрыты мхом, деревянные прогнившие полы... В самом конце этого туннеля вы увидите в полу большой провал. Прыгайте в него. По новому туннелю



идите до развилки, справа будет кнопочка, открывающая секретную дверь. Там лежит немного боеприпасов, они пригодятся в дальнейшем. Как только выйдете оттуда, шагайте направо. Дойдите до двери, нажмите кнопку, которая открывает не только эту дверь, но и еще одну, находящуюся немного поодаль. Вам во вторник, найдите очередной провал в полу и безбоязненно прыгайте туда.

Очередные туннели, они начинают уже раздражать своей многочисленностью и запутанностью. Ко всему прочему, эти катакомбы наполнены до предела страшными рыбками. Против них хорошо действуют ракеты и дробовик. Не забывайте воздух вдыхать, а то так можно и не доплыть до штаба. В одном из туннелей вы найдете лентку, которая приведет вас к кнопке, открывающей шлюзы. Вернитесь к створкам и плывите дальше по туннелю, который теперь обозначен еще и синей полосой. Ищите дырку в полу. Вдохните по больше воздуха и ныряйте на самую глубину. Где то вы найдете



еще один туннель, прыгайте туда. Все, приплыли, можно убирать оружие здесь все свои.

Не буду рассказывать, где искать израильтянку девушку, потому что это слишком большое удовольствие — походить по своей базе, где тебя никто не трогает. Юдифь с радостью встретит вас, поблагодарит за добрый с таким трудом препарат. Но свидание будет недолгим, потому что вас срочно позвонит Лидеру. Вероятно, для получения нового задания.



DRIVERING

Найдите комнату, где девушка при входе посоветует потопоролиться каждая секунда на счету. Спуститесь вниз по лестнице и поговорите с Лидером, крутым парнем в кожаной куртке. Он, сделав упор на вашей обязанности работать на Согротивление, расскажет о срочной миссии доставить тактические планы в Refugee Camp некоему Виктору. Соглашайтесь, а что делать? Секретный выход под номером два находится у лазарета, где лежит Юдифь. Когда вы подойдете к нему, он уже будет открыт чьей-то заботливой рукой. Прыгайте в туннель, и окажетесь у палатки с алкоголиком (вырезатель по нему плачет). Найдите новый туннель со сталактитами, но берегитесь там падающих камней — могут сильно по голове попасть. В конце туннеля света нет, зато есть маленькая звездобразная дырка. Что же, попробуем заплезть туда. Поверните направо и двигайтесь вперед до небольшого палаточного лагеря. Боже мой, да здесь все больные! Как бы самому грипп не подхватить. Даже ваша способность излечивать других не помогает. Аарон,

старый друг! Представьте себе, он где то здесь, прячется от Лилиф и от самого себя — слишком тяжело дапося ему поражение.

Не будем отвлекаться, нам предстоит нырнуть в канализацию, причем плавать будем до тех пор, пока не услышим громкий механический шум, исходящий из нютку да. Найдите Аарона. Он совсем раздавлен, считает себя ненужным ангелом, использованным и забытым. Идите к деревянной двери — это вход в местный подземный храм, что-то вроде секретной церкви тамплиеров. Если шагнуть по прямой, то обязательно наткнетесь на небольшой проход, по которому можно передвигаться, только пригнувшись к самой земле. Через него вы попадете в центральную часть Храма, красота, настоящее произведение искусства. Но вы тут не одни — Лилиф, обеспокоенная вашим быстрым продвижением вперед, лично заявит, чтобы хоть как-то помешать. Сама-то в бой пока не решится вступить, зато пошлет друга и соратника — местного вышибалу. Расправиться с ним несложно, главное — не останавливаться, осылая противника ракетным шквалом. Мне жаль было его убивать, может, он человек хороший, может, у него детишки маленькие дома плачут? Но ничего не поделаешь, у него работа такая. После боя в качестве приза вы получите Shockwave и новое пространство для исследования. Найдите Виктора и побеседуйте с ним о планах наступления. Ситуация осложнилась, противник использует новейшие типы энергетического оружия — Rail guns. Бог велел делиться, по этому же принципу действует и Виктор. Следующее зада-

ние — опять у врага парочку жемчужин этих самых Rail guns и принести их на базу.

LITHURGY OF THE ENHANCING: LIBERATION

Все быстро собрались, надели ли кучу оружия. Зачем, спрашивается? Все равно всех перестреляли на первом повороте. Опять вы в полном одиночестве. Заходите в большую дверь, будьте поаккуратнее с маленькими кнопками — это любимое место для засады у противника. В конце концов вы доберетесь до небольшого зала с двумя компьютерами, на лифте спуститесь в лабораторию. Долго не задерживайтесь, нам снова в лодку, который в левом коридоре. Приятный женский голос скажет, что вы находитесь на уровне один. Выходите. Красиво, не правда ли? Все в зелено-синих тонах, романтика. Сверните на перекрестке налево и идите в зал, где оставшийся в живых Виктор «химичит» с дверным компьютером. Не будем его отвлекать, прикройте лучше от появившихся солдат, после чего, зачищая местность, идите в открывшуюся дверь. Сейчас вам предстоит пока тататься на двух лифтах, будьте готовы. Проехались? Тогда заходите в третий, такой большой и круглый. Думаю, собачка — не помеха, хорошо усмирится выстрелом в упор из дробовика.

Пройдя через зал с колоннами, поднимитесь наверх, слева увидите край дорожки без ограждения. Прыгнем вниз попозже, а сейчас идем дальше по коридору — там





друг «необработанный». С ним покончено, вернитесь обратно и прыгайте вниз с чувством выполненного долга, только не промахнитесь мимо дорожки. Дальше – в лифт, на уровень под номером два. Идем налево, дергаем три рычага – вот смысл всей игры! Насладились процессом? Идем обратно к лифту, а там направо. Вот они, родимые, лежат на своих местах. Только вот незадача – сломаны Rail guns, детали в них маленькой не хватает. Что делать? Вернем на базу, хоть это и пройдите в следующую дверь, Виктор все таки справился с компьютером, и сейчас доступны все коды-выходы. Нам в правую дверь.

Ищите комнату с окнами, там где-то прячется красная кнопка, скрывающая еще одну дверь. А за ней... ух ты, кофевар по производству бронжилетов! Правда, охранники, но ничего, попадали и не в такие переплеты. В самом углу есть дырка, предположительно, для подачи материала. Запелем – проверим. Так и есть – канализация. В самом конце поднимитесь по лестнице, еще раз вверх, и так,

на следующее задание пора. Возврат местную атомную станцию. А что здесь такого? Никогда не взрывали атомные станции? Если нет, тогда слушайте, что будет дальше.

Найдите на базе дверь, которая раньше упорно отказывалась открываться. Перед ней сохранитесь, ибо смерть ждет за поворотом. В лице Лилиф. Отступить некуда, за вами Человечество. Примите смертельный бой, кто знает, на чьей стороне окажется Фортуна. У вас есть перед Лилиф большое преимущество – Save & Load. Пользуйтесь им. Лилиф, испуганная вашей прытью, будет периодически вызывать на подмогу разных тварей, но не в них проблема дело в том, что Лилиф большую часть времени окутана пуленепробиваемой защитой, и приходится хитрить (гранаты – хорошая штука). Убили, перекрестите руки и готовьтесь, теперь вам будет угрожать сам Люцифер. Правда, пока только невербально. Почувствуйте себя приспешником Сатаны – посидите на троне Лилиф, впечатление гарантирую.

глазного стока. Справа подъемник, грех не воспользоваться бесплатным аттракционом и не покататься вверх-вниз. Но сейчас нужно только наверх, в правый переход. Ой, девушка! Можно с вами познакомиться? А, вы только двери открываете... Ну, попробуйте. Покорнее благодарю (последние слова обращены уже к лохмотьям мяса, сползающим по стенке). Жаль, смелая была. Почтите ее память и идите в зал с большим монстром (угомонить можно ракетой). Рычаг, как всегда, откроет дверь в следующую комнату, там порчи.



Чтобы попасть на верхний уровень, воспользуйтесь лифтом, он вмиг домчит вас туда. Не обращая внимания на еще один подъемник, пройдите прямо, в дверь, потом в коридор красного цвета. За ним должно быть странное помещение с ярко-красными диван-иками, где вы просто будете обречены дойти до конца, ибо узнаете печальные вести. Елиах погиб в бою. Снимите кепку, товарищ. А еще вам раскажут план действий на ближайшее будущее: во первых, взрываете станцию, по телефону сообщаете об этом куда надо, во-вторых, после взрыва вам на станцию доставят персональный поезд, на котором вы сможете добраться до базы Понили?

Чтобы выбраться из комнаты, придется разбить окошко, по-другому здесь не выйдешь. На первом развилке поверните направо (Be ware of dogs). Быстро-быстро находитесь комнату с рубильником, из нее в следующую, без рубильника, но с маленьким лазом, через который вы выберетесь наружу. Заходите в дверь, там должен быть лифт (у меня был). За правым углом обнаружится лестница, под-



пока не попадете в непонятную комнату. Свои Камень с души свалился, а уж думал, что доберемся к ужику! На Белом лифте поднимайтесь наверх, к Лидеру, докладывайте обстановку. Представьте, оружие уже не нужно! И ради чего, позволяете узнать... Что? Юдифь умерла? Не может такого быть! Быстрее к ней в лазарет. Бедненькая. Но не все потеряно, вы же ангел. Применяйте заклинание Resurrect на теле девушки. Ожила. Ну ладно, всеобщее веселье, солдаты уже к банкету готовятся, а вам

Начинаем искать станцию. На первом уровне поверните налево, когда дойдете до поворота, увидите туннель с рельсами, он нам и нужен. Пешочком добираться до следующей станции, где держим путь направо. Ищем каналы, большие и полноводные, плаваем в них. В одном месте, вынырнув на поверхность, вы обнаружите завитый в воздухе космический корабль. Красиво, но наше дело канализация, бросом плывем к следующей трубе. Покрутите краны, только так можно добраться до

нимайтесь. Перед глазами должна замигать надпись «Safety First». Это склад, в самом конце которого вы увидите гору ящиков и канистр. Посмотрите повнимательней, сбоку найдете «подкол». Реактор, радиации так и «веет» от него. Прикрепите к пульту управления

вых плит, все стекла выбиты, мебель разбросана. Хаос. Похоже, в ваше отсутствие на базу было совершено нападение. Надо срочно найти Лидера, если он еще жив, и узнать дальнейшие планы. Пролетите внутрь через согнутую решетку на окне. Если идти по синему туннелю и подняться в конце наверх, то вы попадете в помещение с большими ящиками, но это не главное, главное — идите решетку в полу. Через нее вы попадете в лазарет, где когда-то лежала Юдифь. Лидер находится в соседней комнате, старый паникер! К тому же и трус еще, заявил, что все кончено, пора стреляться. Выведите его из депрессии и предложите свой план действий.

LITURGY OF DEAD

Позвоните по мобильному вашему товарищу, который сидит в главной читовой у рубильника. Он тутчас включит электричество в метро. Поезд медленно разогнается, распрощенная база осталась позади. Лидер куда-то исчез, неужели спрятался под лавкой? Сходите к головному вагону, чтобы проверить, кто управляет поездом. Хорошую службу сослужила ракетница, он замечательно разбрасывала кусочки врагов по всему вагону. Впечатляет.

А вот и Лидер, что-то с голосом у него не то... Бог мои, да он же сам Люцифер! Не думал, что вот так все получится. Сильный взрыв сотрясает поезд, и первый вагон «немного» сминается в гармошку. Выползайте через разбитое окно в туннель и передвигайтесь к ближайшей станции на своих двоих.

взрывчатку, таймера нет, поэтому топчитесь особо не надо. Попробуйте зайти с другой стороны реактора, увидите спуск вниз, лесенку, прикрепленную к стене. Там есть проход наружу, по круговой лестнице поднимитесь наверх и сразу в арку. После нее идите все время направо.

BASE IS UNDER ATTACK

Как тут все изменилось! Аккуратные туннели завалены наполовину балками и осколками поло-

вы и не за такие шулки убивали, поэтому Люциферу точно не жить. Поверните налево в очередной туннель, где вас ждет подъем наверх и комматюшка с рычагом, открывающим дверь, противоположную той, в которую вы вошли. А там еще один рычаг (по-моему, он тысячный в этой игре). Он открывает люзы, через пару секунд вода заполнит канаву, тогда включите «фонарь» и прыгайте в воду. После всплытия отряхнитесь и идите в комнату с лестницами. Интересно, почему, когда вы выходите из воды, у вас ботинки не хлопают на каждом шаге? По лестницам поднимитесь на самый верх, где вас ждет дверь. Скрывающаяся за собой зал с интересными опорами. Доберитесь живым до лифта, там комната с двумя мониторами (на одном постоянно корчит рожи сам Сатана). Наконец-то на полу вы нашли недостающую деталь для Rai gun'a. Самое мощное стрелковое оружие в игре, разносит все на куски, вот только патронов для него маловато. Прекрасная вещь для расстрела Люцифера, поэтому берите аккумуляторы.

Поднимитесь в компьютерный центр, на втором этаже увидите рычаг, тоже что-то открывающий. Ах, дверь в комнату с синей подсветкой. Поднимитесь несколько пролетов вверх, придете в ангар. Я думаю, вы и без меня найдете доступ к космическому кораблю. Просто описать бесконечное количество лесенок, подъемов и комнат невозможно. Потратите на это пять минут, пожалуйста.

INSIDE THE «LEVIATHAN»

Для начала найдем вход в машинное отделение. Зачем? Не знаю. Поверните налево, в последней комнате увидите рычаг. Он на несколько секунд открывает дверь, которая находится за кругом. Поэтому включайте haste, и в обход со всех ног, пока вас не зажали в дверном проеме. Найдите кабину с большим пультом и роботом. Нажмите кнопку, тогда попадете в Loading bay. Теперь бегом на самый верх, где встретите прекрасную незнакомку в синей форме. Не трогая девушку, пройдите по коридору в следующий ангар. Маленькую дверь увидите? По коридору с тележками продвигайтесь вперед, не пропустите лифт.

Так, машинное отделение нашли, теперь будем искать Pod Assembly Plant. Пожалуйста, не спра-

давайте, что это такое. Только одна дверь открылась перед вашим носом, поэтому заходите туда. Желтая комната с двумя металлическими лестницами и кучка охранников. Разберитесь с последними и заходите в правую дверь Maintenance Shaft, т.е. что-то вроде вентиляций. Вам не в первый раз прыгать в вентиляционные шахты, поэтому вперед вылетите вы, как пробка из бутылки с теплым шампанским, в огромный зал, охраняемый роботом. После его безвременной кончины оглядитесь вокруг. Напротив прямоугольной решетки с красными знаками по краям есть круглое отверстие. Там можно отключить вентиляторы. Че-

лишь? Здорово, в следующей комнате вы увидите что-то странное: три скафандра, в среднем сидит человек (не то чтобы человек, скорее, попурибот, и лицо знакомое). Переговорите с ним. Так и есть — старый знакомый, жаль, что помочь вы уже ему не сможете. Про трамвайчик запомните, всегда пригодится.

Идем дальше, разглядываем достопримечательности. Вот, например, круглые двери с подсветкой, а за ними кнопка, приводящая в действие трамвай. На перекрестке поверните в квадратный туннель, на следующем расступитесь прямо и в лифт, который довезет вас до кают экипажа. В одной

Сатана пугается все больше и больше? Дрожит у себя, просит свернуть, пока не поздно. Ха, нашел протаска, держись покрепче, твоя смерть идет, сотрясая стены Rail gun'ом!

Когда вы будете совсем близко, подберите максимум патронов и сохранитесь. Сатана хоть и напуган до дрожки в коленках, но все равно самый сильный противник, которому ничего не стоит убить вас несколькими хорошими попаданиями. Опять старые друзья — опарыши — расколют стены туннеля. Вам не впервой, аккуратно обойдите их, ибо полное здоровье — залог успеха.

Финальная битва! У Люцифера есть несколько изблюбленных приемов борьбы: телепортироваться вам за спину, пускать хороший заряд электричества и, расслабляясь на кусочки, вызывать своих друзей на подмогу. Сначала истратите весь Rail gun. К сожалению, ракетница малоэффективна, потому что Сатана легко ускользает от медленных ракет. Придется повозиться ради спасения человечества. Никогда свобода мира не давалась легко, поэтому старайтесь.



раз упомянутую выше решетку вернитесь на исходную позицию и еще раз прыгайте в шахту, только сейчас все будет спокойнее — вы полностью контролируете ситуацию.

Отыщите красную шпильку, охраняемую мощным роботом, и запрыгайте по шахтой лесенке наверх. Когда запрыгаете, поверните налево, и — через ряд маленьких комнат придется к конвейеру. По плану мы начинаем искать дорогу на капитанский мостик. Проходите через зал и поднимайтесь наверх, там роботы и красивые овалы двери с лампочками. Когда дойдете до комнаты с двумя символами на стене (красным и зеленым), вы будете кра. Нет, лучше зеленый. За дверью поднимитесь наверх и нажмите кнопку. Вот здесь начинаются пробежки на время с дерганьем рычагов. Два рычага открывают последовательно две двери. Главная — успеть, поможет вам в этом старый друг Haste. Хотя можно и без него попробовать. Справи-

из них обязательно подберите Crew ID «Подарите» роботу, охраняющему дверь, ракету и вскройте замок при помощи найденной карточки. Капитанский мостик совсем близко. Чувствуется даже запах серы, исходящий от Люцифера. Бегом вперед.

FOLLOW THE LUCIFER INTO THE CORE: FINAL BATTLE

Нажмите кнопку на центральном пульте, тогда спуститесь в секретные помещения. Побродите немного, когда дойдете до двери с надписью Access denied, не отчаиваясь, поверните в соседнюю. До боли знакомая кнопка, привычной рукой нажимайте на нее. После поднимитесь по трем лестницам наверх. Оригинальный зал с диагональными колоннами. Чувствуете — при каждом вашем шаге



После победы Сатана раскрошится на маленькие кусочки стекла и вместе со станцией исчезнет в космической дали. А вы не подумайте, что, убив Зло, вы уничтожили Добро? Ладно, не будем философствовать, всея торжествовать и праздновать. Благодарные горожане поставят вам памятник, все живы и здоровы, веселы, пьют в баре пиво, спавят ваше имя. Аарон снова сидит на троне в качестве верховного ангела. Стоило убивать ради этого 843 солдата, 105 роботов и пр?





ИГРАЕМ

Сергей Пурыков

STAR WARS: X-WING ALLIANCE

РАЗРАБОТЧИК	
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
ВЫХОД	2000
ЖАНР	космич. симулятор
ТРЕБОВАНИЯ	P-200, 32 Мб, двоястик
ГРАФИКА	★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★
ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ	★★★★★★
ОБЩАЯ ОЦЕНКА	8.1

— Да придется с тобой Сила Пок

ИГРА

Проработанный сюжет, великолепная графика и отличная играбельность — чего еще можно желать от игры? Не одна миссия не возникает на пустом месте, все связано с общим ходом событий



Особенно интересно то, что главными героями попадают к повстанцам уже в ходе игры, а не в предшествующем игре мультике

В целом миссии можно разделить на две категории миссии, связанные с борьбой повстанцев и империи, и миссии, связанные с борьбой между родом Азизини и родом Вираксо. Миссии также достаточно интересны, практически все из них отличны от стандартных типа «убей всех». Кроме того, в игре очень много веселых моментов, понять которые обычно можно, если хоть немного знать английский язык

LucasArts всегда неравнодушно относилась к теме «Звездных войн» и постоянно создавала различные симуляторы. Мы уже успели налетать и на X-Wing'ах, и на Tie Defender'ах, и на многом другом. С появлением новых вычислительных мощностей обязательно выпускали новые игры серии. Одна из последних, X-Wing vs Tie Fighter, требуемого эффекта не создала, наоборот, разочаровала многих поклонников сериала — прежде всего тем, что в игре практически отсутствовала возможность играть в одиночку. Зато теперь LucasArts исправила многие свои предыдущие ошибки и выпустила действительно достойный продукт, который я очень рекомендую вам посмотреть.

Впечатление портит большая концентрация «люков» в некоторых миссиях. Некоторые из них безобидны и обычно незаметны (например, при захвате «шаттлов» противника очень часто пассажиры спасаются на специальных капсулах, но при этом считается, что они все равно находятся на борту), другие же, наоборот, очень даже заметны и приводят к проигрышу миссии

Данное прохождение писало в расчете на то, что эти «люки» могут встретить и другие игроки, поэтому дальше будет сказано, как обходить их

В игре есть замечательная опция General Performance Tuning, позволяющая очень легко настроить игру так, чтобы она не тормозила на вашем компьютере. Обязательно воспользуйтесь ею! Если в первых миссиях игра работает хорошо и плавно, то это вовсе не означает, что она будет работать так же плавно во время гигантских космических сражений

УПРАВЛЕНИЕ

В игру можно играть только при наличии джойстика. Для того чтобы вы смогли быстро настроить его и приступить к игре, перечислю те клавиши, которые используются наиболее часто:

- T — предыдущий объект
- Y — следующий объект
- O — ближайший враг
- F — управление автоматическими пушками на транспортнике
- W — выбор оружия
- < — выбор конкретной части цели (крыло, мостик, двигатель и т.п.)

- Чуть реже
- Shift + D — состыковаться с объектом
- Shift + P — подобрать объект

ФАКТОРЫ

Возможность связываться с другими кораблями в некоторых случаях может изменить судьбу миссии. К сожалению, все эти редкие случаи относятся к игровым «люкам»

Режим связи включается нажатием клавиши Tab. Далее вы должны выбрать корабль, которому будет отдан приказ («Squadron» — все корабли, находящиеся под вашим руководством), выбрать категорию и в финале — сам приказ. Большинство опций абсолютно бесполезны и только замедляют общение с другими кораблями

ВЗЛЕТ, ПОСАДКА И НАВИГАЦИЯ

Нет ничего проще, чем взлететь и приземлиться. Взлет осуществляется выбором в меню строки «Launch», посадка — подлетом к ангару и нажатием клавиши Пробел. С навигацией проблем также нет. Для того чтобы корабль мог прыгнуть в точку назначения через гиперпространство, требуется наличие гипербуя

Подлетев к нему на расстояние меньше 0,55 мили, вы можете осуществить прыжок нажатием клавиши Пробел

Обычно гипербуи идентифицируются так: «Huregboyu <название точки назначения>». Например, «Huregboyu 1 berty» приведет вас в тот район космоса, в котором располагается корабль повстанцев Liberty. Гипербуи невозможно уничтожить

Кроме того, гипербуи могут использоваться только те корабли, для которых он был открыт, то есть корабли империи в большинстве случаев не смогут последовать за вами после того, как вы совершите прыжок

СРАЖЕНИЯ

Если вы можете с вашего джойстика регулировать силу двигателей своего истребителя, то сражаться будет намного легче. Обычно наиболее эффективен такой тип атаки: идете точно на цель, производите несколько выстрелов после того, как она войдет в зону поражения (вокруг прицела появится зеленая окружность и раздастся звуковой сигнал), а затем быстро сворачиваете в сторону, сбавляете обороты, пристраиваетесь точно в хвост пролетающему вперед противнику и добиваете его: никогда не рассчитывайте на то, что врага можно уничтожить просто с захода лоб в лоб. Даже если вы советуете его, вас сильно поцарапают его обломки. Так что лучше стрелять в хвост или в бок. Ракеты также лучше пускать, находясь в тылу врага: так меньше шансов, что он собьет их или увернется. Торпеды обычно используются для поражения крупных кораблей, поскольку они слишком медлительны для того, чтобы догнать юркие истребители. Ионная пушка нужна для того, чтобы сжечь силовые щиты противника и обездвижить его. На транспортниках можно одну из турелей перевести на автоматический режим стрельбы по противнику. Учите только, что сбитые автоматикой враги не будут засчитаны при определении заработанных очков. Радар в левом верхнем углу экрана показывает цели, находящиеся перед вами, в правом нижнем — цели за вами.

Что касается кораблей и истребителей, то их основные преимущества и недостатки таковы:

УТ-1300 — транспортник с одной боковой турелью,

УТ-2000 — транспортник с двумя турелями,

Millennium Falcon — легендарный корабль Хана Соло. Представляет собой улучшенный УТ-2000,

A-Wing — очень быстрый истребитель. На нем вполне можно пролететь мимо ISD (Imperial Star Destroyer) и при этом совершенно не пострадать,

B-Wing — мощный истребитель, этакий летающий танк. Обычно используется для уничтожения баз и крупных кораблей противника. Оснащен ионной пушкой. Медлителен,

X-Wing — обычный истребитель, костяк сил повстанцев. Чаще всего используется для уничтожения истребителей противника,

Y-Wing — оснащен ионной пушкой.

На многих других кораблях (в частности, на истребителях империи) можно полетать в режиме Skirmish.

ПРОХОЖДЕНИЕ

МИССИЯ 1:

Transport operations

Ваша сестра решила всерьез заняться вашим воспитанием, и прежде всего хочет научить вас пилотировать звездолет. Вначале вылетайте из ангара («Launch») и подбирайте груз X1 (забрать груз — Shift + P). Летите к навигационному бую и прыгайте через гипер-станции Марлекин. Выберите ее в качестве цели, подойдите поближе и включите систему стыковки (Shift + D). После этого появятся два корабля Вираксо. Обстреляйте их или просто протараньте, они испугаются и убегут. Заберите груз P13, летите к бую и прыгайте домой.

Состыкуйтесь с базой, после чего залетайте в ангар (Пробел).

МИССИЯ 2:

Weapons

Обучение продолжается. Вы управляете пушкой своего корабля, а самим кораблем управляет ваш дroid. Ваш брат будет сбрасывать навигационные буи, уничтожайте их все. Затем, после прыжка через гипер, вы окажетесь в зоне со множеством контейнеров. Также уничтожайте все, причем быстро, иначе к делу подключится корабль брата и вы потеряете много очков. После очередного прыжка приготовьтесь действовать. Войдите в режим связи, свяжитесь с кораблем брата и выберите второй пункт меню. Обстреляйте идущий к вам корабль Вираксо, будьте готовы выбрать появившийся патрульный катер и приказывать брату защищать его. В противном случае ваш братец, споряча, обстреляет полицейского, и миссия будет провалена. Если успеете, просканируйте груз корабля Вираксо.



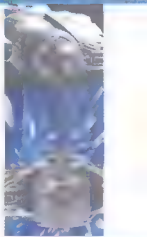
МИССИЯ 3:

Date Recovery

Ваша сестричка нечаянно уронила операционную систему. Чтобы ее восстановить, нужно облететь и просканировать все континеры в трех областях.

Делать это лучше так: идете вдоль ряда и последовательно выбираете те, мимо которых пролетаете. Не обязательно даже на них смотреть, достаточно просто пролететь рядом. Во второй зоне вы встретите грабителя: уничтожьте его.

В третьей зоне вас атакуют два корабля, эскортирующих корабль Вираксо. Разделайтесь с ними и возвращайтесь домой.



Учите, что для успешного выполнения миссии нужно осмотреть 100% контейнеров во всех трех зонах!

МИССИЯ 4: Covert Delivery

Сложная миссия — первая, в которой вы можете погибнуть. Взлетайте и как можно быстрее прыгайте через гипер к базе Виракко. Атакуйте вражеские истребители, старайтесь уничтожить их как можно быстрее.

Если сможете, то через некоторое время отвлечитесь и уничтожьте PES Enkidu. В какой-то момент CORT Venix будет обстрелян и обездвижен. После того как его пилот будет подобран другим вашим кораблем, обязательно уничтожьте CORT Venix. Если к моменту, когда все истребители врага будут уничтожены, необходимых 25% еще не будет, обстреляйте его грузовые контейнеры. Затем летите к гиперу и сматывайтесь домой.

за X Wing и летите к госпиталю повстанцев. Вставайте на якорь и ждите. Минут через пять из гиперу вынырнет фрегат и ISD империи и предложат всем быстро сложить оружие.

Расположитесь на некотором расстоянии от базы по направлению к ISD и ждите, пока подлетят имперские истребители. Несколько минут будет идти ожесточенный бой. Когда увидите, что корабли повстанцев начинают уходить в гипер, начинайте искать буй. Если к этому моменту уже эвакуировали достаточное число раненых, то прыгайте! Секунды промедления могут стоить жизни остальным кораблям вашей семьи!

В области, где вы окажетесь, найдите буй, ведущий домой, и прыгайте на родную базу Приятной посадки!

МИССИЯ 7: Escape The Empirical Attack

Прыгайте в первую зону и найдите на станции ангар с Chi8. Заберите груз и начинайте искать любой корабль, собирающийся прыгать в гипер. Сбросьте груз в той точке, из которой этот корабль совершит прыжок (Shift + R), потом вы быстро сможете забрать его и прыгнуть домой.

Через некоторое время вас атакуют войска империи. Сражайтесь с ними до тех пор, пока корабль CORT Sabra не прыгнет в гипер, после этого переносите всю энергию на двигатели, забирайте свой груз и прыгайте домой.

Домой оставьте где-нибудь груз и отразите атаку Виракко. Забирайте груз и, как только будет выброшен буй, прыгайте к флоту повстанцев.

МИССИЯ 8: Deep Space Strike Evaluation

Эту миссию можно пройти несколько раз, выбирая разные корабли и разные виды вооружения. В первой области вам нужно уничтожить множество контейнеров, висевших рядом со старой космической станцией. Обстреливайте их издалека — дело в том, что скоро станция взорвется, и лучше быть подальше от нее. Во второй области вам нужно уничтожить CRKX Sodrab. Если хотите уничтожить его ракетами или торпедами, то встаньте так, чтобы не задевать ремонтную станцию. Если не хотите раскисовать вооружения, то просто аккуратно подкрадитесь к станции, используя станцию, как прикрытие. В третьей области сразу будьте готовы отразить атаку — к вам полетят несколько легких кораблей из охраны конвоя. Лучше уничтожить их ракетами или торпедами, если они приблизятся, то вам несдобровать. Затем начинайте методично обстреливать конвоируемые фрейджеры. Если осталось много торпед или ракет, можете также «попить» парочку фрегатов. Затем возвращайтесь домой и загрузите в ангар CR5 Defiance.

МИССИЯ 9: Starfighter Superiority Evaluation

Эту миссию также можно пройти несколько раз, летая на разных истребителях и используя разные виды ракет. Миссия состоит из серии сражений — сначала вы в одиночку против все увеличивающегося количества противников, потом то же самое, но с напарником, и в финале — большая битва типа «стенка на стенку». Удачи.

МИССИЯ 5: Cargo Transfer

Активные действия начнутся после того, как вы прыгнете во вторую область — ту, в которой должна произойти встреча с торговцем. Однако торговец подставит вас и попытается захватить корабль вашего отца. Будьте готовы дать отпор всем врагам, в особенности — GSP Loose Cannon.

В принципе, его достаточно просто сильно повредить, и он отступит, но можно и уничтожить. Торговца лучше отпустить. Затем летите домой.

МИССИЯ 6: Aid To Alliance

Очень сложная миссия. Вначале летите в первую зону, следите

**МИССИЯ 10:
Convoy Attack**

Миссия очень проста. Летите к имперскому конвою и уничтожьте все истребители и грузы (если сможете, просканируйте их перед тем, как уничтожать). Не стоит атаковать крейсер империи, но если вы все таки хотите это сделать, то не забудьте отдать необходимые приказы остальным.

**МИССИЯ 11:
Rescue Uncle Antan**

Прилетев в точку назначения, ложитесь в дрейф и ждите, пока со станции не взлетят истребители Вираксо. Уничтожьте их, затем убедитесь, что ваше силовое поле полностью восстановлено, и стукнитесь со станцией. К моменту, когда ваш дядя окажется на корабле, вокруг будут парить еще несколько кораблей Вираксо. Уничтожьте их, а затем, если хотите, осмотрите транспортники. После этого го быстро уходите в гипер. Состыкуйтесь с единственным в этой зоне кораблем и летите домой.

**МИССИЯ 12:
Reconnaissance of Imperial
Task Force**

Оказавшись рядом с имперской поисковой группой, по очереди просканируйте все корабли (желательно при этом перенести энергию с пушек на двигатели). Затем вам надо будет уничтожить разведывательные дроны (PCar) в количестве трех групп. Как только это будет сделано, возвращайтесь домой.

**МИССИЯ 13:
Rescue Echo Bas Prisoners**

В первой зоне уничтожьте атакующие вас Gunboat и подождите, пока корабль с заключенными убежит в гипер. После этого летите к базе империи и уничтожайте все вражеские истребители, которые попадут под руку. Старайтесь не приближаться к имперскому фрегату — его вряд ли удастся уничтожить с вашим вооружением. Подождите, пока транспорт повстанцев не исчезнет в гипер, и возвращайтесь домой.

**МИССИЯ 14:
Recover Imperial Probe**

В первой зоне вы встретите множество истребителей и корабль MUTR Pelican. Идите кратчайшим путем к «Пеликану», по пути уничтожая его эскорт, а затем разделитесь с ним самими Заби-

райте дрон и прыгайте через гипер к торговой станции. Через некоторое время вам предложат выключить двигатели и подготовиться к осмотру груза, но как раз в этот момент появятся пираты. Вы можете помочь охране бороться с пиратами (и таким образом заслужить право пролететь без проверки) или просто проскочить под шумок. В третьей зоне подлетите к кораблю SORT Sabra и сбросьте дрон. После того как Sabra заберет его, летите домой.

**МИССИЯ 15:
Stop Resupply of ISD
Corrupter**

В первой зоне можете пострелять по приближающимся Gunboat, но главная ваша задача — уничтожить контейнеры с запчастями для ISD Corrupter. Во второй зоне кроме еще нескольких контейнеров вам нужно будет сбить «шаттлы» с вражескими техниками, причем сделать это надо, пока они не достигли ISD Corrupter. Если хотите, можете попытаться также уничтожить имперский фрегат.

**МИССИЯ 16:
Destroy Imperial Sensor Net**

Ваша роль в этой миссии будет заключаться в обеспечении безопасности бомбардировщиков и транспортников повстанцев. Особо нужно сконцентрируетесь на уничтожении Tie Bomber и Tie Interceptor. Кроме того, у вас на борту есть запас торпед — не забудьте выпустить их в кого-нибудь в начале миссии.

**МИССИЯ 17:
Flight Staff Transfer**

Во время перелета вы услышите сигнал бедствия. После прыжка через гипер вы увидите, что экспе-риментальные имперские истребители, отличающиеся очень высокими маневренностью, атакуют транспортники. Восстановите справедливость, получите благодарность от спасенных пилотов и продолжайте свой путь.

**МИССИЯ 18:
Ensnare Imperial Prototypes**

С помощью новых ионных торпед вы должны захватить по одному кораблю каждого типа, который появится в области с транспортниками. У вас будет внушительный эскорт, который сам сможет разобратся с имперскими истребителями, вам же лучше сконцентрироваться на транспортах — ETR Sulik 1 и 2. Вам надо захватить любой из

этих кораблей. Делать это лучше всего, сначала сняв его силовое поле, а затем выпустив пару торпед ему в хвост. Учтите, что пушки на них обих очень мощные, а вам необходимо обезвредить один и уничтожить другого. Если вы этого не сделаете сами, то потеряете всех своих напарников, а цель так и не будет достигнута.

После того как прилетевшие корабли повстанцев заберут по одному кораблю каждого типа, уничтожьте оставшиеся «личинки» кораблей. Затем возвращайтесь домой.

**МИССИЯ 19:
Kill K'Armyn Viraxo**

Прилетев в точку назначения, дождитесь появления яхты Вираксо и летите к ней. Чтобы пробраться к ней, вам придется уничтожить ее охрану — это будет несложно. Зато потом вы сможете спокойно убедиться, что K'Армина на яхте нет и кто-то вас крупно подставил. Практически в тоже время из гипер-а вынырнут несколько охотничьих кораблей — вам нужно будет либо драться с ними, либо отступить к базе и прыгнуть домой. И не забудьте уничтожить яхту.

**МИССИЯ 20:
Raid Production Facility**

Вашей задачей будет уничтожение стационарной защиты имперской станции, а также послать помощь в уничтожении истребителей. Истребителей будет достаточно много — их здесь производят. Когда десантники завершат свою работу и покинут станцию, появятся еще несколько врагов. Если хотите, уничтожьте их, если нет — то возвращайтесь на базу, не забыв, впрочем, взорвать станцию. Кстати, за инспектирова-



ние и уничтожение висящих рядом со станцией контейнеров можно получить много дополнительных очков

МИССИЯ 21: Defend CRS Liberty

Ваш корабль атакует! Немедленно взлетайте и будьте готовы отражать нападение. Основная «сложность» этой миссии состоит в том, чтобы уже в начале боя успеть увидеть цель, как она появляется, что десяток смелых пилотов альянса уже висит у нее на хвосте и жить ей осталось не более двух секунд. Так что можете вообще отдыхать и ничего не делать.

МИССИЯ 22: Destroy Imperial Research Facility

Ваша основная задача — уничтожение SRS Saradis и PLT/1 Obsidian. Тем не менее, вначале вам встретится такое количество истребителей, что лучше сначала заняться ими. После того как все имперские истребители будут уничтожены, летите помогать уничтожать Saradis, а затем и саму станцию. Станция очень хорошо защищена, и уничтожить ее будет непросто. Кроме того, одного вашего боезапаса будет мало. Старайтесь атаковать набегами, проходите мимо на очень большой скорости, тогда есть достаточно большая вероятность, что имперские лазерные пушки не смогут попасть в вас.

МИССИЯ 23: Liberate Slave Convoy

В районе, где проходит имперский конвой, вы должны осмотреть все транспортники и обезвредить те из них, на которых обнаружены рабы. Действуйте быстро и не отклоняйтесь на пролетающие мимо имперские истребители, с ними

разберутся другие пилоты. В конце миссии вам надо будет обеспечить безопасность группы ATR Tango. Не подпускайте к ней вражеские истребители.

МИССИЯ 24: Supply Rebels with Warheads

Эта миссия является одной из самых сложных в игре. Вы действуете в одиночку, противников же вам встретится очень много. Вначале постарайтесь не особо приближаться к станции (там неподалеку находится стационарная защита, которая может вас сильно поцарапать) и займитесь истребителями. Их количество все время будет пополняться вылетающими из ангара. Затем уничтожьте вышеупомянутую стационарную защиту. Теперь у вас будет пара свободных минут, за это время вы должны максимально подзарядить силовое поле. Вскоре появится Bulk Cruiser отряда Black Sun — «Черное Солнце» — и выпустит в вас целую свору своих истребителей. Выжить в этом сражении будет непросто, тем более, что истребителей на крейсере очень много. Когда все закончится, отойдите подальше и инспектируйте контейнеры (кстати, можете сплести и заодно осмотреть груз крейсера). Затем ждите через некоторое время появятся ваши транспортники, снимут груз с контейнеров и нырнут в гипер. Идите вслед за ними, дождитесь появления повстанцев и летите домой.

МИССИЯ 25: Recon Imperial Research Facility

Для начала вместе с отрядом дружественных X-Wing уничтожьте всю стационарную защиту станции и две коммуникационные антенны. Затем присоединитесь к A Wing'am в деле уничтожения истребителей. Когда вокруг станет относительно спокойно, проинспектируйте станцию и ждите приказа атаковать. После этого уничтожайте ее. Это может занять немало времени, и в район действий прибудет ISO. Не прерывайтесь — имперские истребители будут остановлены вашими доблестными коллегами.

МИССИЯ 26: Investigate Imperial Communications Array

Ничего сложного. Вы должны исследовать коммуникационный центр империи и проинспектировать все находящиеся в районе спутники, а также обеспечить безопасность корвета повстанцев. Вна-

чале вам предстоит небольшая драка с имперскими истребителями, а затем — увлекательное занятие расчищать минное поле вокруг спутников. Затем появится корабль империи и начнется основная часть миссии — защита корвета. Уничтожайте все имперские истребители, но особенно сконцентрируйтесь на Tie Bomber — они представляют для корвета наибольшую опасность. Вы вряд ли сможете победить всех, так что, как только корвет исчезнет в гипер, следуйте за ним и возвращайтесь на свой корабль.

МИССИЯ 27: Plant Listening Device

По-моему, одна из самых сложных миссий во всей игре. Дело не только в том, что в ней надо действовать очень быстро и аккуратно, но и в том, что тут, похоже, есть некоторые «глюки».

Для начала уничтожьте идущие к вам два GJnboat. Затем все-таки займитесь минами. Тут опять-таки нужно действовать очень аккуратно — разнес пару десятков мин, можете не заметить, что система наведения нацелилась не на очередную мину, а на спутник, и уничтожит его. Когда мин в округе больше не останется, летите к спутнику под номером 6 и инспектируйте его.

Через некоторое время Аэрон выйдет в открытый космос и попытается прицепить к спутнику подслушивающее устройство. Пока она это делает, вы должны будете ее защищать. Через некоторое время появится десантный имперский корабль. Он будет летать и высасывать Stormtrooper'ов вездеходы. Но Аэрон или хотя бы просто проинспектирует ее, миссия будет провалена. Поэтому носите с собой и уничтожайте всех штурмовиков так быстро, как только можно. Вслед за этим Аэрон завершит «доработку» спутника и тут же появится имперский корабль с Tie fighter'ами. Быстро подбавляйте Аэрон и либо дергитесь, либо смятывайтесь. Победить истребители будет совсем несложно, так что я предлагаю первый вариант.

МИССИЯ 28: Rendezvous with Defector

Когда после второго прыжка через гипер прибудете на место, сначала разберитесь с истребителями. На большой корабль империи не обращайте внимания — он скоро улетит. Затем начинайте пла-

номерно снимать щиты станций. На станции будет объявлена эвакуация, и вскоре ее покинут четыре «шаттла» SHU AA-23 и есть тот, который вам нужен.

Подлетите к нему поближе и проинспектируйте. Затем возвращайтесь к фрегату «Шаттл» совершите посадку, и примерно тогда же из гилера вылетят корабли империи. Приготовьтесь к длинной и достаточно сложной битве. Когда противник начнет запускать Tie Bomber, уничтожайте их. Вскоре к вам прибывает подкрепление, и работа значительно упрощается. Когда все корабли повстанцев покинут область, отступайте и возвращайтесь домой.

МИССИЯ 29: Scramble!

Быстро взлетайте и летите в гилер. Далеко перед собой вы увидите «шаттл» — на нем ударит некий Кулало, которого требуется немедленно вернуть.

Вернуть его можно, сняв силовое поле его «шаттла» и уменьшив броню примерно до 50 %. После этого он сообщит, что готов садиться, и ляжет в дрейф. Учтите, что за свой недолгий полет он успел сбросить несколько самонаводящихся мин, и они теперь только и ждут, чтобы вы приторозили и приняли их на борт. Не давайте им этой возможности.

Займитесь Gunboat'ами — это самые опасные цели, и они вполне могут уничтожить повстанческий транспортник, отправленный подбирать «шаттл». Когда к вашей веселой компании присоединится имперский Star Destroyer, пошлите напарника атаковать какой-нибудь Tie Fighter — он отвлечет на себя все Tie Fighter'ы и будет занят полезным делом.

Уничтожьте все Gunboat. К моменту, когда вернется последний транспортник как раз будет готов улететь. А теперь внимание — «глухо». Может, его устранили в более поздних версиях, но мне необходимо было прыгнуть в гилер сразу за транспортником — иначе стало бы, что «шаттл», в это время уже находящийся у повстанцев, был уничтожен и миссия была провалена. Так что догоняйте «шаттл» и вместе с ним возвращайтесь домой.

МИССИЯ 30: Shipment to Mining Colony

После второго прыжка через гилер вы окажетесь около базы Вираксо. Охраняют ее уже известные

вам воины отряда «Черное Солнце». Слева летит Patrol Craft — им лучше заняться в первую очередь, затем добивайте истребители. Когда большинство противников будет уничтожено, появятся корабли Вираксо.

Приготовьтесь к серьезному бою — теперь на вас будут насаждать остатки воинов «Черного Солнца» с одной стороны и свежие силы Вираксо с другой. Главное — не дайте им пробраться к транспортникам.

Когда все враги будут повержены, еще раз прыгните через гилер, разделайтесь с маленькими группами истребителей, после чего стыкуйтесь с колонией и ждите. Примерно через полминуты после стыковки Аэрон поблагодарит вас и покинет корабль. Возвращайтесь домой.

МИССИЯ 31: Reconnaissance of Imperial Colony

На удивление простая миссия. На быстром A-Wing'e вам надо осмотреть все имперские транспортники, причем сделать это надо под ураганным огнем нескольких Star Destroyer'ов, нескольких кораблей поменьше и тучи истребителей. Но при всем при этом единственную реальную опасность для вас представляют ракеты — будьте готовы уворачиваться. Действуйте методично и быстро.

МИССИЯ 32: Mining Colony Under Siege: Rescue Aeron

Немедленно вылетайте и прыгайте к колонии. Аэрон вместе с колонией находится далеко впереди, рядом же с собой вы увидите личный корабль Лорда Вейдера. Напо пролетайте мимо и направляйтесь к колонии. Увернитесь от пары запоздалых ракет и приземляйтесь. Теперь, пока Аэрон бежит к кораблю, можете вылезть к пушке и постараться по приближающимся торпедам.

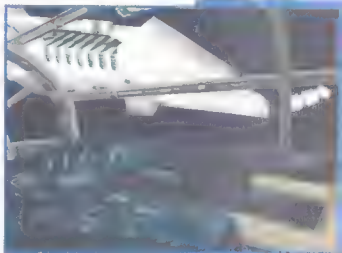
Затем взлетайте и тем же путем возвращайтесь назад. Не ввязывайтесь в битвы и не тараньте истребители противника. Также учтите, что двигатели корабля Вейдера очень мощны и способны испепелить ваш корабль за считанные минуты. Возвращайтесь домой, на базу повстанцев.

МИССИЯ 33 Capture the Freighter Supposo

На время этой миссии у вас будет командир, некий Скайуокер (жаль, фамилии не переводятся).

Понаблюдайте его словесную перепалку с пилотом Фрейджера и приготовьтесь исполнить приказ, а именно — обработать объект ионными пушками. Фрейджер остановится, транспортник повстанцев состыкуется с ним и начнет исследовать груз. Выслушав отчет, Скайуокер нырнет в гилер. Следуйте за ним.

Итак, картина, представляющая перед вами, несколько пугает. Для начала займитесь Gunboat'ами, а когда они все кончатся, то атакуйте INT Claw. Ему достаточно снять щиты (хотя сделать это будет просто). После этого корабль смонтеается, а Скайуокер разрешит всем разлетаться по домам.



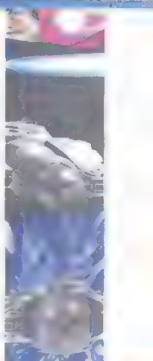
МИССИЯ 34: Abandon Rebel Base at Kothlis

Перед миссией вам предложат взорвать корабль — B-wing или X-wing. Я предпочел X-Wing, хотя это дело вкуса.

В самом начале миссии поверните налево и летите к станции. Когда вы будете пролетать около нее, появятся два имперских корабля — Imperial Star Destroyer и Victory Star Destroyer. Вскоре начнется массированная атака бомбардировщиками и истребителями. Сбивайте бомбардировщики как можно быстрее.

Через некоторое время база будет уничтожена. Развернитесь и ищите корабль повстанцев Razor, который вам необходимо охранять. Сейчас к нему на полной скорости идут 3 ATR. Перехватите их и уничтожьте. Затем поймайте следующую партию. Это даст время Razor'у сбежать.

С Liberty проблем будет больше. По ней начнут стрелять уже не какие-то жалкие транспортники, а



два Star Destroyer'a. Постарайтесь отвлечь их огонь на себя, если сможете, уничтожьте носовые (или боковые) пушки. Кстати, вполне реально летать между ними таким образом, что они будут бить друг по другу. Если у вас все получится, то Liberty хватит время сбегать. Пригните за ним в гипер и совершите посадку.

МИССИЯ 35: Protect Imperial Computer

Для начала уничтожьте все вражеские Gunboat. Через некоторое время появятся ISD, который попытается захватить корвет по встанцев. Не мешайте ему, там все разрешится без вас. Через некоторое время с корвета вылетит спасательная шлюпка, охраняйте ее по пути к кораблю Mercury. Затем пригните вслед за повстанцами в гипер.

Здесь ваша задача такая же — прикрывать спасательную шлюпку и корабли повстанцев. Можете особо не беспокоиться и мирно разбираться с Tie Interceptor'ами противника. Если по какой-то причине одному из повстанческих кораблей станет очень плохо, то отвлеките на себя внимание имперских ISD. При желании между ними можно маневрировать так, что они будут стрелять друг по другу. Затем, когда появится соответствующий маяк, возвращайтесь обратно на Liberty.

МИССИЯ 36: Protect Alliance-Smuggler Meeting

Первая часть операции достаточно проста. Появится пиратский корвет и запустит свои истребители. Уничтожьте истребители, а сам корвет лучше не трогайте — он абсолютно безобиден. Затем на шум

прилетят имперские Gunboat'ы. Уничтожьте их и сопровождаемые ими транспортники. Когда в конце концов прилетит ISD, как раз придет время уходить в гиперпространство.

У меня в игре наблюдался следующий «глюк»: в точке, куда я по пал, отсутствовал корабль Liberty, на который мне нужно было приземлиться. Я нажал Q и покинул миссию, а затем выбрал пиктограмму «Back to Concourse». Миссия была засчитана.

МИССИЯ 37: Attack Imperial Convoy

Очень сложная миссия. Ваша задача заключается в том, чтобы проинспектировать все транспортники и, убедившись, что они перевозят имперский груз, обезвредить их. Проблема будет заключаться в том, что в процессе миссии корабли, сопровождающие вас, атакуют транспортники и вас заодно. Победить их будет очень сложно, особенно если учесть, что большие потери среди гражданских целей недопустимы, а часть истребителей стремится атаковать вас, чаще же атакуют транспортники. Кроме того, вражеские пилоты летают очень неплотно.

Если вы добились таких побед с минимальными потерями, то быстро обезвредите оставшиеся транспортники. После этого дождитесь прилета кораблей повстанцев и, когда последний из них заберет груз со своего транспортника, миссия будет считаться выполненной. Возвращайтесь на базу.

МИССИЯ 38: Break Emon Out of Brig

Все просто. В первой зоне вам нужно найти контейнер, который при грамотном использовании можно превратить в бомбу (Pr/Tk Bebel Gas Co 2). Забрав его, летите к имперской базе. Не атакуйте имперские корабли — пилоты думают, что вы их транспортник, доставляете им груз. Спокойно летите к базе и на расстоянии примерно в миллиопорты от нее оставьте контейнер. Теперь ждите. Через некоторое время появится тягач, который благополучно затянет контейнер на станцию. Когда произойдет взрыв, атакуйте вражеские корабли. Против вас выступит десяток Tie Fighter и несколько Gunboat. Когда Эмон будет спасен (если не можете перевести передаваемые вам сообщения, подсказку, когда появится на вигационный буй), возвращайтесь на Liberty.

МИССИЯ 39: Protect Smuggler Retreat

Сила империи атакуют казино вашего друга и сторонники по встанцев Дунари, а вам нужно обеспечить прикрытие на время эвакуации. Обычная боевая миссия, уничтожайте всех врагов, которые попадутся под руку. Если хотите, можете поучаствовать в уничтожении STRK Lament и проинспектировать ISD.

МИССИЯ 40: Rescue Smugglers

Ваша задача — прикрывать «шаттл» Merte на его пути к Liberty. Сбивайте всех врагов, и чем быстрее, тем лучше. После первого гиперпрыжка враги появятся снова — будьте к этому готовы. Прежде всего уничтожьте MUR. После, а затем уже займитесь истребителями.

МИССИЯ 41: Recover Family Data Core

Оказавшись на космической свалке империи, летите к контейнеру CN/K Storage 25. Остановитесь около него и дождитесь, пока робот не выйдет в космос. Через некоторое время появятся T-Wing'и, которые атакуют вас. Постарайтесь не подпустить их к роботу, а также к кораблю FRS. Al drasta. Кстати, несмотря на отсутствие робота на борту, боковые турели все равно могут стрелять в автоматическом режиме. После победы не забудьте подобрать робота и пригните через гипер к Liberty. Там остановитесь и ждите, через некоторое время появится Al drasta. Состыкуйтесь с ней, а затем возвращайтесь на Liberty.

МИССИЯ 42: Attack Pirate Base

Не знаю, была ли эта миссия изменена в последующих запках (если они, конечно, были выпущены), но в изначальной версии я считал ее очень сложной по той причине, что честным путем ее абсолютно невозможно пройти.

Итак, по порядку. В районе, где вы окажетесь, ваша авиакорпуса должны уничтожить те из астероидов, на которые размещены лазерные пушки (только эти астероиды можно выбрать как цели). Затем ваша группа должна снять силовое поле и обезвредить космическую станцию. Вот тут и начинаются проблемы. Группа В Wing'ов прекрасно справляется с заданием (жалею только после этого отдать ей приказ охранять станцию), но тут в дело вмешиваются решившие пилоты

X-Wing'ов. Часть их эскадрилья занимается полезным делом и добывает корветы и спасательные капсулы, а часть решила атаковать станцию, с которой еще нужно освободить некоторых людей! Выход один — УНИЧТОЖИТЬ все повстанческие X-Wing'i, избравшие этот путь. Особенно следите за восьмым, третьим и четвертым Училище, что некоторые истребители могут подкочиться к делу уничтожения станции (и провала миссии) позже, поэтому постоянно смотрите, кто чем занимается.

После того как станция будет обезврежена, с нее взлетит «шаттл». Догоните и обезвечьте его. Старайтесь действовать предельно быстро и не забывать об X-Wing'ах.

С появлением Star Destroyer'a проблема достаточно быстро исчезнет. Корабли скооперируются и полетат уничтожать имперский корабль. Присоединитесь к ним. После победы возвращайтесь на Liberty. Странно, но, несмотря на убийство некоторых «своих», вас еще и наградают.

МИССИЯ 43:

Meet with Bothan Delegation

Ваша задача — защищать «шаттл» с делегатами. Сперва на него попытаются напасть истребители IRD Bandit. После уничтожения их у вас будет короткая передышка, за время которой вполне можно уничтожить корвет. Спасательную шлюпку с корвета, издавая идентификационный как 20-1, а вблизи — как EE-763, нужно обезвредить. Сделает это Y-Wing, ваша же задача — уничтожить вражеский корабль, который попытается эту шлюпку забрать.

После того как «шаттл» Бофанов заберет шлюпку, атакуйте приближающиеся истребители Pireb Fighter (Pry/F). Все они будут пытаться уничтожить «шаттл», а значит, их нужно остановить любой ценой. Затем возвращайтесь на свой корабль.

МИССИЯ 44:

Locate Mercenary Base

После того как вы состыкуетесь с Redhawk, появятся несколько истребителей. Уничтожьте их сами, взяв управление над пушкой, или прикажите пушке перейти в автоматический режим. Как только информация будет забрана, взлетайте и летите к появившемуся бую. Прыгайте в гипер.

Оцените всю красоту и величие ственность представшего перед ва-

ми зрелища, летите прямо и прямо, к последнему Star Destroyer'у. Когда Emsco найдет правильные координаты, вновь прыгайте в гипер. Проверьте состояние силовых полей (у вас есть время подкачать их). Состыкуйтесь с грузовой станцией и вновь приготовьтесь уничтожать появляющиеся истребители. Затем взлетайте и в очередной раз летите через гипер к базе наемников. Вы окажетесь около своего старого дома. Проинспектируйте базу и возвращайтесь на свой корабль.

МИССИЯ 45:

Raid Mercenary Base

Для начала вместе со званием B-Wing'ов уничтожьте статичную защиту базы — она, как и в позапрошлой миссии, представлена в виде пушек, расположенных на астероидах. Затем либо поучаствуйте в разборке с истребителями, либо атакуйте Redhawk. Финальная часть операции — уничтожение модифицированного корвета M-Cru Rague и нескольких истребителей, появившихся из гипера. Возвращайтесь на Liberty.

МИССИЯ 46:

Rescue Bothan Spies

Задача — спасти разведчиков, которых в данный момент пытаются найти корабли империи. Чтобы корабли, набитые шпionaми, получили возможность уйти, прежде всего нужно уничтожить или просто сильно повредить корабль INT G'appler. Когда его силовые щиты будут сняты, а броня уменьшится до 50 %, он попытается отступить. Можете отпустить его, а можете добить — как хотите.

Теперь вашей головной болью станут истребители (в основном — Tie Interceptor) и турбобазы Accuser'a. Не обращайте на них особого внимания, летите к FRT Tausn 1, а затем к M/TRN Tnuua (последний находится в ангаре Accuser'a). Убедитесь, что спасти его не сможете, и продолжайте бой до тех пор, пока транспортники не уйдут. Затем уничтожьте Tnuua и возвращайтесь на базу.

МИССИЯ 47:

Steal Imperial Shuttle

Если вы не умеете воспринимать английский язык на слух, то знайте: в начале брифинга адмирал повстанцев сообщает вам о том, что вы — лучший пилот повстанцев, и поэтому на вас будет возложена ответственная задача по угону «шаттла» и имперской базы

Вас заложит в старый транспортник YT-1300 и сообщат, что по первому сигналу четыре X-Wing'a создадут «инцидент» и вы сможете смотаться под шумок. Можете, эта миссия также была переработана в последующих патчах, но в изначальной версии она является практически непроходимой.

Итак, вначале все просто. После первого прыжка вы увидите перед собой имперскую базу. Ни в коем случае нельзя дать истребителям противника проинспектировать вас! Проще всего повернуть



направо и лететь к виднеющемуся вдали SPC Unknown 13-1. Когда вам разрешат пролететь, буй появится всего в четырех милях от вас. Быстро прыгайте в гипер.

Перед вами вторая станция империи. Нырните вниз и идите к острому, как игла, окончанию станции (если идите напями, то вы пройдете как раз через зевно истребителей). Затем, совершив этот обходной маневр, летите к ангару в верхней части станции. Состыкуйтесь с ней и ищите нужный «шаттл» (первый справа от коридора перед вами).

Теперь ждите. Когда произойдет расстыковка, выплывайте и вызывайте подкрепление. Начинается самая сложная часть миссии. Если будете лететь прямо, то погибнете через пять секунд. Если будете маневрировать, то через десять. Если проявите чудеса героизма, то через пятнадцать. А вам нужно не только пережить атаку Tie Fighter'ов и Tie Interceptor'ов, но еще отследить за пуском Tie Bomber'ов и уничтожить их прежде, чем они собьют утанный «шаттл».

После того как «шаттл» будет в безопасности, возвращайтесь на Liberty.





Если вы прошли эту миссию хотя бы с пятого раза, то снимаю перед вами шляпу. Если вы вообще не можете пройти эту миссию, то используйте кнопку «Skip Mission».

МИССИЯ 48: Escort Rebel Fleet

В первой зоне, куда вы попадете (Defiance), основную угрозу для флота повстанцев будут представлять Tie Bomber'ы, а в конце миссии — Gunboat'ы.

Как только флот будет в безопасности, прыгайте обратно в зону Sullist (не обращайте внимания на то, что остальные A Wing'и воспользуются каким-то невидимым гипербуем, это «глюк»). Затем, если хотите, залетите на Liberty за ракетами и летите дальше к Independence.

сколько Tie Advanced, к виднеющемуся вдаль бую «Rebel Fleet». Tie спешите прыгать, сперва прикажите всем отступить (Squadron/Tactical/Bug Out). Затем возвращайтесь на Liberty и не беспокойтесь насчет того, что вернулось только 66 % кораблей — Дунари появится в самый последний момент.

МИССИЯ 50, часть 1: Battle of Endor

Эта битва определит судьбу Галактики! Да пребудет с нами сила!

Гигантская космическая битва. Ваша задача — уничтожить как можно больше вражеских истребителей.

МИССИЯ 50, часть 2: That Thing's Operational!

Вы можете ограничиться уничтожением истребителей и инспектированием навигационного бую, а можете еще и поучаствовать в уничтожении SSD Executor, атаковавшего его мостик.

МИССИЯ 50, часть 3: The Shield's Down!

Со «Звезды смерти» запускают последние, резервные истребители. Их необходимо уничтожить. Обычное космическое сражение.

МИССИЯ 50, часть 4: Through the Death Star!

Вот и добрались до финала. Вам предстоит пролететь через «Звезду Смерти» и уничтожить ее реактор, а затем еще и вовремя смотаться.

Сразу предупреждаю: не ждите от этой миссии чего-нибудь, по силе напоминающего Descent. Ничего особо приятного в этом полете

нет, кроме того, коридоры плохо освещены. Останавливаться нельзя, врезаться в стены — тоже. Фактически и то, и другое означает мгновенную гибель.

Не стремитесь лететь быстро. Переведите энергию на пушки и летите тихим ходом, постоянно стреляя вперед. Во первых, в таком образом сможете уничтожить различные препятствия — трубы и просто мусор, а во вторых, хоть немного осветите себе проход. Через некоторое время вы прилетите к развилке.

Один из проходов завален, поэтому сворачивайте в другой. Совершите небольшой перелет в одном ряду с ящиками, но после не сворачивайте, как они, направо, а двигайтесь прямо. Вы окажетесь в огромной комнате, в которой вас атакуют Zero-G Troopers и лазерный пулемет. Расчитайте себе до рогу, но особо не увлекайтесь. Помните, что остановка чревата последствиями.

В какой-то момент вам скажут, что можно слетать и уничтожить пушку «Звезды Смерти». Не слушайте, уж лучше уничтожить ее целиком. Поэтому сворачивайте к реактору (коридор между несколькими толстыми трубами).

Когда окажетесь около реактора, сперва стреляйте по трубе системы охлаждения, а уж потом по самому реактору. Затем разворачивайтесь и как можно быстрее улетайте.

Вам нужно попасть не обратно в огромную комнату, а в коридор, который приведет вас прямо к выходу. Теперь откиньтесь и приготовьтесь смотреть последний мультфильм.

Там вам предстоит воевать с десятками Tie Bomber'ов. Не зевайте и активнее работайте лазерной пушкой. Как только корабли будут в безопасности, возвращайтесь к себе на Liberty.

МИССИЯ 49: Family Reunion

Итак, летите на старую базу своей семьи. Послушайте разговор с дядей и, сделав вид, что вы ему поверили, прыгайте через гипер к имперской тюрьме. Состыкуйтесь с Kessel Station и ждите. Через некоторое время появится Star Destroyer и сообщит вам, что вы арестованы. Объясните ему, что он заблуждается.

Как только появится Дунари, летите к появившемуся гипербую и прыгайте в поле астероидов. Тут проблем будет не меньше — вам предстоит пролететь среди множества оборудованных пушками астероидов, по пути уничтожив не-



ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЙ СЕРВИС INTERNET

Mr.Postman

<http://www.aha.ru>

Лицензии Мин. Связи РФ № 6900, 76902

Разные схемы работы:

- повременная (\$1.8/час);
- \$5 в месяц - электронная почта, NEWS и WWW-страница;
- \$20 в месяц - неограниченный ночной доступ;
- \$60 в месяц - неограниченный ночной доступ + 40 часов.

- низкие цены при высоком качестве
- качественные телефонные линии
- модемы стандарта V.34+ (33600)
- поддержка стандарта x2 (56к)
- электронный почтовый ящик
- персональная WWW-страница
- предоставление дискового пространства
- доступ к системе News-конференций
- UNIX-Shell (telnet-доступ)
- виртуальный WWW-сервер за \$30/мес

aha!

www.aha.ru



Zenon N.S.P.

Тел.: (095) 250-4629

WARZONE 2100

РАЗРАБОТЧИК	Paradox Studio
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
ПЛАТФОРМЫ	PC, PS2
ЖАНР	стратегия в реальном времени
РЕКОМЕНДАЦИИ	1.33, 16 Мб, 3D-ПК-уск.
ГРАФИКА	★★★★★★★
ЗВУК	★★★★★★★
УПРАВЛЯЕМОСТЬ	★★★★★★★
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	8.9

Первая стратегия в реальном времени, где трекером ничего не портит



Как и обещали разработчики, интеллект противника заслуживает определенного уважения. Так, если безуспешно атаковали ваш зградительный бастион, в следующую раз ждите удара с фланга (если позволит рельеф местности) или секретного рейда диверсионной группы прямо к вам в тыл (причем с одновременным отвлекающим ударом на «главное», как вам сначала показалось, направление). Не брезгует враг и такими методами ведения войны, как подрыв экономики, нанося удары по нефтяным вышкам и другим промышленным объектам. Причем возле нефтяного месторождения противник сразу, как правило, ставит защитные сооружения. Ваши юниты тоже достаточно умны, но больше с продвинутой и инстинктом самосохранения у них tutto. Так, если вы дадите команду групповым модулем отправиться подчиненным из одной точки в

«С восходом солнца увидит великий пожар, шум и свет, движущийся к Северу. Внутри земли смерть и слышатся крики, смерть ожидает их от орудий огня и голода».
(Мишель де Нострадам)

Кто знает, может быть, это предсказание известного пророка и случится в 2100 году (дай Бог, чтобы это не произошло раньше). По крайней мере, так, видимо, предполагают разработчики новой стратегии Warzone 2100. Судите сами. 3 ноября 2085 года. Ошибка одного из оборонных спутников приводит к запуску ракет по крупнейшим ядерным державам. Это неизбежно развязывает ядерную войну, в которой нет победителей, а есть смерть, разруха, голод и страдания. Тем не менее, небольшая часть населения Земли сумела выжить в этом аду, перенесла все ужасы ядерных бомбардировок и их последствий, включая ядерную зиму. Оставшиеся в живых тоже не захотели жить в мире и согласии, а погрязли в бесперспективных междоусобицах. Лишь малочисленная горстка людей решает объединить человечество и возродить цивилизацию. Но, к сожалению, их инициатива не нашла поддержки со стороны других группировок. Более того, последние хотят войны и безумия. На фоне вот таких безрадостных событий 4 апреля 2100 года вам и предстоит вооруженным путем (другого, увы, не дано) остановить хаос, уничтожив все зло на Земле.

Такова прелюдия. А что касается впечатлений непосредственно от самой игры, то это, конечно же, чисто военная стратегия. Фактор экономики здесь мало выражен, дипломатии вообще нет, зато обилие технологий, различных модификаций и проектов при создании юнитов и сооружений просто впечатляет. А если приплюсовать сюда несложный интерфейс, весьма неплохую трёхмерную графику (доступна для обладателей 3Dfx или видеокарт, поддерживающих 3D-графику; для остальных имеется режим попроче — Software), возможность просмотра карты под самыми различными углами обзора (от 10 до 85 градусов), набор спецэффектов, включая туман, дым, огонь и освещение, то поневоле забываешь о том кошмаре, с которого, в общем-то, все и начиналось, и полностью погружаешься в этот фантазийно-реалистичный, пугающе-привораживающий мир зоны ведения боевых действий.

другую и по дороге будут препятствия в виде рельефа местности или искусственных сооружений, то есть вероятность того, что некоторые из ваших войск застрянут по дороге и будут беспокойно метаться, пока вы им повторно не укажете маршрут. Другая странность — это тенденция стоять на месте, передвигаясь по кругу (и такое, оказывается, бывает). При ведении боевых действий, особенно в обороне, это иногда плюс, зато, например, при ремонте Trucks башен, подвергшихся атаке, это очень неприятно — они упрямо будут кружиться, толкая друг друга и попадая под огонь нападающих. И еще одно обстоятельство, касающееся непосредственно самой программы и о котором предупреждают разработчики. Во время игрового процесса возможны сбои в виде «торможения» игры. Это случается крайне редко (за все время у меня это произошло пару раз). Выход из положения

простой — сохраняйтесь и перезагружайте игру в режиме Software, а затем снова в 3D. Если не помогло, перегружайте Windows. Эти «особенности», конечно, не смертельны, но учитывать их следует.

К положительным моментам стоит еще отнести возможность создавать особого рода механические единицы — Command Turret, передвижные средства по управлению другими юнитами. Интерфейс игры достаточно прост. Нельзя не отметить также большое количество комбинаций клавиатурных команд. Например, мне очень понравились команды, определяющие и вызывающие в случае необходимости группы юнитов (Ctrl и 1 — присоединение выделенной группе первого номера, после чего клавиша 1 активирует эту группу, повторное нажатие 1 переносит вас к ней). При проведении ряда тактических опе-

раций это очень помогает. Приятно и такое свойство боевых единиц, как способность отстреливаться при отступлении. Схема военного и экономического развития стандартная, за исключением одного оригинального обстоятельства — по окончании миссии все, что было наработано, построено и создано, остается у вас, причем, если юниты или здания были «ранены», то после перехода к следующей миссии они останутся в том же состоянии. Поэтому придется думать не только тактически, но и стратегически: где что построить, разместить и стоит ли сразу завершать миссию. Когда заранее не знаешь, что тебя ждет в будущем, это может привести к очень неприятным сюрпризам. Игра поделена на 3 компании, действия которых разворачиваются в пустыне, городе и горах соответственно. Кроме того, имеется учебная миссия для получения первичных навыков по развитию базы и управлению юнитами. И если учесть возможность стандартной Multi player плюс голосовой связи между участниками, то Warzone 2100 следует отнести к довольно сильной стратегии войны в real-time, претендующей на звание хита. Одним словом, рекомендую.

ЗАПАДНЫЙ СЕКТОР (WESTERN SECTOR)

Scavenger Raiders

Цель миссии — создать базу и зачистить территорию от вражеских группировок.

Прежде всего необходимо построить Command Center (командный центр), естественно, при помощи Trucks (рабочие-носильщики). Далее соорудите Oil Derrick (нефтяная вышка), предварительно подтянув к месторождению (обозначено синим маяком) боевую технику, так как именно здесь будет первая небольшая атака на вашу базу. Затем стройте Power Generator (электростанция, обеспечивает работу четырех нефтяных вышек), Research Facility (научно-исследовательский институт — НИИ) и Factory (завод). На заводе создавайте «ополчение» (пока доступна только Mach legun Viper Wheels — автоматическая боевая машина) и отправляйтесь в поход на восток. Кстати, место для прибития конкретный пункт создаваемых на заводе новобранцев можно выбирать самому, перетянув мышкой квадратик с цифрой 1 туда, куда это необходимо. Итак, первый лагерь противника восточ-

нее вашей базы будет легко уничтожить. Следующая цель — северозападнее. Там захватите первые артефакты, которые без промедления следует изучать в НИИ. Постройте нефтяную вышку на захваченном месторождении. Не забывайте свои сильно раненые боевые юниты, полу-ившие повышение по службе, вовремя отводить с передовой (раненых можно выделить из общей массы командой **Alt + E**), позже их можно будет подключить. Кстати, в особо трудных случаях рекомендую снижать скорость игры (**Ctrl + ;**). **Ctrl + +** соответственно увеличивают скорость. Следите за энергией (зависит от количества нефтяных вышек, захваченных бочек с топливом, интенсивности со здания юнитов и проведения исследований). Если она будет близка к нулю, то ничего не сможете создавать и исследовать.

Продвигаясь на север, разгромите очередную базу. Будьте аккуратны с вражескими защитными башнями и новыми боевыми механическими единицами! После захвата артефакта, как всегда, изучите его в НИИ. Далее на западе вас ожидает еще один вражеский лагерь и артефакт, позволяющий строить Machinegun Guard Tower (автоматическая защитная башня). Кстати, после его изучения можно сразу смело строить несколько (5–7) таких башен на юге вашей основной базы (в следующей миссии с южных гор ожидайте атаки врага). Кроме того, станет доступен новый вид боевой техники — Flamer Viper Wheels (боевая машина с огнеметом). И еще одно пристанище врага — на юге от места последнего боя. Перед атакой, если позволят боевые ресурсы, направьте не-

большой отряд к своей базе — в последующей миссии возможны набеги противника. После разгрома вышеуказанного пристанища соберите артефакт и бонус с топливом (что не успеете подобрать, заберите в следующей миссии). Итак, первая миссия выиграна. Поздравляю вас!

Alpha Base Mission: Power Surge Detected

Цель миссии — обнаружить и разгромить все вражеские базы (обозначены на карте красными маяками). Введен лимит игрового времени — 1 час.



Если у вас южная окраина базы защищена башнями, то можете не обращать особого внимания на атаки на данных оборонительных рубежах. А вообще воевать придется на юге. Однако прежде чем отправляться в поход, обязательно изучите Engineering (инженерное дело), что предоставит возмож-





ность развить Mobile Repair Turret (способность к ремонту), а это, в свою очередь, приведет к созданию Mobile Repair Turret Viper Wheels (авторемонтники). Последние подключат ваши израненные войска. В будущем авторемонтников полезно включать в боевые отряды. Ну что ж, теперь можно отправляться по южной дороге на захват очередных артефактов, которые, как правило, находятся внутри различных зданий и становятся доступными после разрушения сооружений, начиная мигать зеленым маяком. Один из них позволит изобрести Sensor Turret (покалатор наведения на цели), а затем и самого наводчика на цели (Sensor Turret Viper Wheels). Если его включить в состав отряда (например, групповым модулем), то попадание по выбранной цели будет более эффективным. После зачистки территории миссия завершится.

Power Module Artifact

Цель миссии – изучить Power Module Artifact и сделать апгрейд Power Generator

ки в заданном районе захватить артефакт Время – 15 минут

Действовать следует более осторожно (у вас будет максимум 10 юнитов), но быстро (времени не так много). В случае серьезных повреждений отступайте и ремонтируйтесь. После захвата артефакта возвращайтесь в LZ (Landing Zone – посадочную площадку для десанта)

Transport Mission: Investigate Research Center

Цель миссии – разведать и зачистить местность, захватив артефакты Время – 30 минут

На этот раз будет доступна высадка нескольких десантов. Сначала можно организовать поход одной группой на запад (но лучше дожидаться подкрепления), а другой на север. После зачистки территории и получения очередной порции артефактов возвращайтесь в полном составе в LZ. Правда, если осталось время, не торопитесь это делать. Потратьте драгоценные минуты на исследования, развитие и ремонт (рекомендуется так поступать и в последующих миссиях).

Transport Mission: Encoded Signals Detected

Цель миссии – обнаружить источники сигналов и зачистить территорию Время – 1 час

Придется полететь. Сначала сможете высадить только один десант, но после того, как обнаружите центральную базу противника (находится в центре карты), станут доступны другие. Поэтому не затягивайте с первым походом. Его цель – обнаружить эту базу, вступив в небольшой разведывательный бой. Когда появится возмож-

ность вызывать подкрепление, сразу отступайте, так как противник достаточно силен. После прибытия основных сил целесообразно разделить вашу армию на 2 части. Первая группа отправится на юго-запад, далее – на юг и приготовится удариť с этого направления. Другая же, составленная из новичков, нападет на базу с северо-запада первой и, приняв удар на себя, отвлечет некоторые силы врага. В это время южная группа, состоящая из опытных «воинов», неожиданно ударит со своего фланга. После разгрома центрального лагеря вас ожидает мощный укреплённый район на северо-востоке карты. Сражение будет кровопролитным. Есть смысл уменьшить скорость игры. Готовьтесь к потере. Зато в случае победы получите множество научно-технических открытий и апгрейдов.

Alpha Base Mission: The New Paradigm

Цель миссии – уничтожить все вражеские базы и захватить артефакты Время – 2 часа

Сопротивление сил зла нарастает. Почти с самого начала миссии вас ждут атаки танками. После отражения наиболее ярких вылазок отправляйтесь в поход в южном направлении. Создавайте танки. В зависимости от рельефа и особенностей местности ставьте противотанковые «ежи» (Tank Traps). Они все-таки скосывают продвижение тяжелой техники. Сооружайте стены и башни. Когда доберетесь до юго-западной части карты, далее направляйтесь по узкому проходу в горах в южном направлении (не пропустите на юго-западе вражескую нефтяную вышку). Прежде чем

Это передышка для вас, поэтому не торопитесь. Сначала отремонтируйтесь, выполните все возможные усовершенствования и, подготовив боевой отряд из 10 юнитов (следующая миссия будет транспортной), включая авторемонтника и наводчика, расположите его рядом со стартовой площадкой (возле Command Center). После этого можно выполнять указанное задание.

Alpha Base and Transport Missions: Locate and Recover Artifacts

Цель миссии – загрузить десант в транспортник и после высад-



идти на юг, есть смысл в начале прохода поставить пару самых сильных защитных башен, расположив за ними свои войска. Затем пусть несколько танков спровоцируют атаку врага и выманят его к вашей засаде.

После нескольких таких маневров можно атаковать ослабленного противника и разгромить его южный лагерь, включая еще одну нефтяную вышку, а также юго-восточную базу. Затем отправляйтесь в северном направлении. Когда по ходу получите задание уничтожить LZ противника (находится на возвышенности), то, выполняя его, лучше будет обойти LZ одной группой справа, а другую использовать (только осторожно) на левом фланге.

Овладев всем севером (кстати, гражданские сооружения разрушать совсем не обязательно), отправляйтесь на решительный бой в центр карты, где надо как можно быстрее разгромить еще одну вражескую LZ, а то десанты неприятеля доставят вам кучу неприятностей. В начале операции «Центр» лучше использовать ту же тактику с использованием двух групп (местность вам подскажет, в каких направлениях следует атаковать). Кроме того, есть смысл держать в обозе 3-4 Trucks (почему — узнаете в следующей миссии). Если контрольное время не вышло, а враг уже разбит, вы переходите к очередному этапу. Ну, а если после уничтожения противника миссия никак не хочет завершаться, проверьте карту еще раз, что-то из вражеских сооружений было пропущено.

Alpha Base Mission: Establish a Forward Base

Цель миссии — построить войсковую базу в заданном районе (вот и Trucks пригодятся), отбив все атаки врага. Время — 30 минут.

В процесс построения базы входит сооружение Power Generator, Research Facility и Factory. Башни возводить придется в любом случае, чтобы отразить нападки неприятеля. Кроме того, если вы построили какие-либо сооружения у восточной (относительно основной базы) цепи гор, то позаботьтесь об их сохранности — на них нападут танки. В этой миссии научитесь создавать Command Turret (передвижное средство по управлению другими юнитами). По ходу создания второй базы готовьте боевой десант для следующей миссии у основной LZ.

Transport Mission: Enemy Transmissions Detected

Цель миссии — высадить боевой десант в заданном районе и найти LZ № 2, избегая встреч с крупными силами противника. Время — 30 минут.

Первый десант делайте боевым, так как подкрепление (можете получать только после обнаружения LZ № 2 (находится на восточной карте)). Не наткнитесь на сильную базу противника в центре карты. Рядом с LZ № 1 находится небольшая база, уничтожьте ее. Вовремя отступайте и ремонтируйтесь.

Постарайтесь «проскочить» к LZ № 2 как можно быстрее и с наименьшими потерями. Атаки в начале следующей миссии будут серьезными.

Destroy Enemy Base

Цель миссии — разгромить центральную и северо-восточную базы противника, захватить артефакты и вернуться в LZ № 2. Время — 42 минуты.

Срочно запрашивайте десант. Вас атакуют танки и им подобные боевые единицы. Не подпускайте их близко к своей LZ, иначе высадка десанта станет невозможной. В состав вызываемых групп можно включить Trucks для постройки и ремонта защитных сооружений. Отбив первые атаки и собрав силы, целесообразно отправиться на захват северо-восточного лагеря, а потом, разделившись на две группы, напасть на центральную базу соответственно с восточной и южной сторон.

По завершении разгрома и получения артефактов возвращайтесь в LZ № 2.

Transport Mission: Synaptic Link Location

Цель миссии — высадить десант и уничтожить все базы Врага. — 1 час.

После высадки ударной группы запросите другую, а пока зачистите юг. Основной удар лучше нанести с юго-запада. Еще одной группой поменьше можно атаковать с юго-востока (акцент на отвлечение). Есть смысл построить пару башен на юго-западной возвышенности, дабы ослабить вылазки врага. Разгромив все базы, заберите артефакты. Правда, если у вас еще было время перед ударом по последнему зданию, то не спешите. Для облегчения выполнения задания в следующей миссии создайте мощную армию.

Alpha Base Mission: Counter Attack

Цель миссии — отбить атаки вражеских десантов. Время — 1 час. Придется потрудиться. Правда, некоторые время на раскатуку у вас будет. Прежде всего укрепите с севера мощными башнями свою LZ № 2. Расположите за ними Trucks. Здесь ожидаются атаки киборгов и — позже — танков. Кстати, вы тоже научитесь создавать киборгов. Далее перекройте на юге карты тот самый узкий проход в горах башнями, защитив их Trucks и боевыми единицами.

Здесь попытаются пробиться вражеские киборги, а позже последует мощная атака танками. Башни сдержат на время этот натиск, и вашей заставшейся в засаде группировке будет легче воевать. Десант противника следует ожидать также на северо-западе и юго-западе. Так что укрепляйтесь. Кроме того, запад-



ная группировка врага может попытаться совершить марш-бросок по дороге и напасть на вашу основную базу с востока. Но если им на пути «случайно» попадут ваши оборонительные сооружения (башни, стены, «ежи» и небольшой отряд боевых юнитов), то проблем не возникнет. А вообще основной удар противник нанесет на юге в районе узкого прохода, поэтому значительная часть ваших сил соответственно должна концентрироваться именно на этом направлении. Если вы выстояли, значит, и победили.

Transport Mission: New Objectives

Цель миссии — захватить артефакты, не допустить посадки вражеского транспортного средства. Время — 30 минут.

Хитрая миссия. Вся хитрость и сложность заключается не в том, чтобы разбить противника (он не настолько и силен), а в том, чтобы не дать возможность транспортнику катать на свою LZ и забирать хотя бы один вражеский юнит. Следует действовать быстро и дерзко. Ваш начальный пункт дислокации — на юго-западе. Продвигайтесь сначала в восточном направлении и, достигнув юга, поворачивайте к центру, микуя вражеские базы и не ввязываясь в бой. Далее спускайтесь в ущелье и поднимайтесь по горному серпантину. Одновременно не забывайте вызывать десанты Первую «вылазку» лучше делать, дождавшись подкрепления, так как в ущелье может завязаться не большая схватка с вражескими танками. Поднявшись по серпантину и атаковав заградительный бастион противника, далее пробивайтесь осторожнее, чтобы не сплутать транспортник врага (Как только силы, охраняющие LZ, вас увидят, будет вызван транспортник, и времени у вас останется крайне мало.) Лучше подождать хорошего подкрепления и быстро ударить по базе, стремясь занять своими войсками позицию непосредственно на LZ (тогда транспортник не сможет приземлиться). Если не затянется с маневрами, то все завершится для вас успешно. После активации зеленого маяка возвращайтесь к своей LZ (останется время — можете атаковать другие вражеские базы). И напоследок совет — сохранитесь перед главной атакой.

Alpha Base Mission: Incoming Transmission

Цель миссии — защитить южную LZ в районе высадки десанта и уничтожить врага. Время — 2 часа

По законам жанра, последняя миссия в компании — наиболее желанная, так что готовьтесь. Итак, собирайте сильный десант и отправляйтесь в путь. Высыдав первую группу, тут же заказывайте вторую. Некоторое время спустя начнутся атаки врага танками. Дождавшись подкрепления, бросайте свежие силы в бой. Сбив первые натиски неприятеля, ремонтируетесь. Есть смысл построить несколько башен для осуществления контроля за LZ. Собрав отряд из 2 530 юнитов, отправляйтесь в поход в северо-восточном направлении. Базу восточнее вашей LZ можно пока не трогать. Сейчас очень важно как можно быстрее уничтожить вражескую LZ (чтобы прекратить десантирование противника), которая находится немного северо-восточнее центра карты, а также базу, расположенную неподалеку от нее (западнее от LZ противника, там есть главный экономический центр врага и фабрики по производству боевой техники). Действовать лучше поэтапно — проводящая атака небольшой группой, отход (выманивая противника под удар основных сил), удар по вражеской технике главными силами, речунт. Но при этом следует учитывать и обилие неприятельских башен, а также атаки с воды. Когда доберетесь до центра карты, далее четко сообразно отправитесь вдоль северо-восточного берега реки прямо до самой LZ. Уничтожив ее, ремонтируетесь.

В это время еще одна ваша группа, составленная из все время прибывающих десантов, пусть идет к центру карты. Далее первая группа атакует боевую технику, укрепления и заводы промышленной базы врага (она находится северо-западнее от захваченной LZ), а другая с центра нападет на южные оборонительные рубежи. Затем атакуйте сильный северо-восточный бастион. Одновременно (если, конечно, в районе вашей LZ имеется отряд из 10 опытных юнитов) можно разгромить и базу врага на юге.

Когда с карты исчезнут все красные маяки, это значит, что вы победили в миссии и в первой компании. В дальнейшем, после переноса к Alpha Base, вам дадут 10 минут, чтобы подготовиться ко второй компании, т.е. отменить, развалить, создать необходимые юниты или провести научные исследования. Напоследок готовьте традиционный боевой десант для следующей компании.

ВОСТОЧНЫЙ СЕКТОР (EASTERN SECTOR)

Beta Base Mission: Eastern Sector. Defend and Fortify

Цель миссии — защитить свою базу и разбить все силы неприятеля. Время — 1 час.

В Eastern Sector у вас уже есть неплохая база Beta и некоторые силы: плюс один десант, с которым вы, собственно говоря, и прибьете. Будут атаки с севера — а позже и с юго-востока, в том числе авиацией, поэтому наряду с традиционными боевыми юнитами немедленно излучайте и создавайте средства ПВО (AA HE Flak, AA Ammunition Hopper). Не забудьте собрать все свои силы с Alpha Base. Сбив наибольшую ярость врага, захватите северо-восточное нефтяное месторождение. Затем разбейте вражеские силы на юго-востоке и в заключение зачистите север.

Transport Mission: Transport Down

Цель миссии — после высадки в заданном районе достигнуть места, обозначенного на карте зеленым маяком, где надо спасти свой попавший в беду десант. Время — 30 минут.

Вас высадят на юго-западе. Достигнуть нужно будет северо-восточного маяка. Идите, стараясь не ввязываться в бой. Когда дойдете до цели, вы победили.

Beta Base Mission: Hold At All Costs

Цель миссии — защитить свою базу и зачистить север. Время — 2 часа.

Прежде всего защитите свою северо-восточную нефтяную вылазку. Собирайте силы и атакуйте врага, затеявшего северные ваши базы. Там захватите еще одно нефтяное месторождение. Включите в боевые группы средства ПВО — с севера запада будут налеты авиации. Не забывайте строить бункеры ПВО там, где это необходимо. Еще севернее у противника расположены более серьезные базы. Приготовьтесь к мощным атакам. Есть смысл построить у захваченной нефтяной вышки защитные сооружения. Враг попробует сначала пробиться по центру. Затем предпримет попытку ударить с двух или трех сторон, обходя вас с флангов (не обстрелует он и предвзятительными авиационными ударами). Поэтому будьте внимательны. Кроме того, не пропустите рейд



неприятельской диверсионной группы в ваш тыл (она попытается обойти передовую блокпост с востока). Если выдержите этот напор, сохранив единицу 30 боевой техники, считайте, что победа в кармане. Смело добивайте врага.

Transport Mission: Intercept Convoy

Цель миссии — после высадки в заданном районе найти и вернуть артефакт, затем вернуться с ним в LZ. Время — 1 час 10 минут.

В этом районе две вражеские базы: одна на северо-западе, другая на северо-востоке. По-прежнему хулиганит авиация. Путь через центр несколько рискован: есть вероятность упустить артефакт на юго-западе. Поэтому лучше будет отправиться сразу туда, если нико- го там не найдете, нападайте на северо-западную базу. Артефакт там. Главное — его захватить (он находится внутри одного из боевых юнитов). Как это делаете, возвращайтесь к LZ. Правда, если еще осталось достаточно времени, можно зачистить всю территорию, захватив в итоге бочки с топливом.

Beta Base Mission: Destroy Enemy Air Base and Recover VTOLs

Цель миссии — разрушить военную-воздушную базу противника и захватить артефакты (VTOLs).

Ваша цель на северо-западе Юго-запад можно пока не трогать. Сначала противник попытается атаковать северную нефтяную вышку, а потом будут атаки на базу, в т. ч. с применением авиации с северо-западной базы. Отразив их, отправляйтесь в поход к «источнику зла». Разбив по пути вражеские

базы, подойдите к основной и, уничтожив ее, захватите артефакты. Не торопитесь разрушать все здания. У вас, если все было сделано правильно, должно остаться в запасе время. Используйте его для исследований (не забудьте про авиацию), накопления энергии, ремонта, создания юнитов и т. п.

Secondary Mission: Destroy or Drive Off Enemy Transport

Цель миссии — разрушить транспорт, защищающий вражескую LZ, не допустить появления там транспорта неприятеля. Время — 55 минут.

Один из легких и приятных способов достижения победы в этой миссии — грамотное использование авиации. Создавайте (если вдруг вы не успели это сделать раньше) самолеты, стройте побольше VTOL Rearming Pad для пополнения ее боезапаса, а также расположите недалеко от врага сухопутные отряды (только чтобы он вас не увидел). Далее совершайте налеты на защитные сооружения LZ. После разгрома основных башен и подчистки вражеских юнитов быстро нападайте на LZ, непосредственно занимая территорию самой площадки. Вот и все.

Transport Mission: Destroy Reactor

Цель миссии — после высадки десанта в заданном районе разрушить базу врага на северо-востоке. Время — 1 час.

Ваша цель находится в противоположном углу карты — на северо-востоке. Не спешите обнаруживать себя, дождитесь второго десанта. Ждите атаки киборгов с восточного нап...

севера пойдут танки. Продвигайтесь сначала в северном направлении, а затем в восточном. Кстати, транспортник может перевозить авиацию, правда, учтите, что противником здесь используются средства ПВО. Если и будете применять воздушные силы, то действуйте аккуратно. Желательно тогда прихватить Trucks для постройки VTOL Rearming Pad. Атакуйте укрепленный район на северо-востоке (сбалансированная группа численностью 3 035 юнитов успешно разнесет в пух и прах оплот врага). Особых проблем у вас возникнуть не должно. После выполнения задачи возвращайтесь к LZ.

Beta Base Mission: Capture NASDA Central

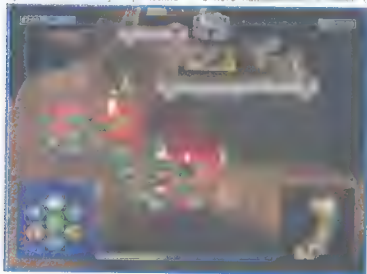
Цель миссии — захватить все артефакты и вернуться к LZ. Время — 1 час 15 минут.



Вас высажат на северо-западе. Цель находится в центре карты. Идите туда через север, только соберите силы (не забудьте про ПВО). Вас будут периодически атаковать дальнобойные минометные орудия. Целесообразно разделить свою армию на две части. В центре вас ожидает достаточно организованная и многочисленная защита (в первую очередь это касается защитных сооружений). Не стремитесь уничтожить все Главное — разрушить фабрики, НИИ и им подобные здания, где можно подобрать артефакты. Когда их все соберете, активируется LZ и можно будет возвращаться.

Transport Mission: Satellite Uplink Site

Цель миссии — после высадки десанта в заданном районе разрушить базу врага на северо-западе,



захватив все артефакты. По окончании вернуться на LZ. Время — 1 час

Прежде чем дождаться второго десанта, вас уже атакуют с северо-западного направления, а чуть позже с северо-востока, причем танками и им подобными механическими конструкциями, да еще киборггами. Короче, повоевать придется.

Не забывайте: если враг близ ко подойдет к вашей LZ, то высадка десанта будет невозможной. По большому счету, можно ограничиться разгромом базы на северо-западе (туда можно пройти вдоль левого края карты). Это основная цель. Если есть время и желание, атакуйте остальные оплоты врага. Для завершения миссии возвращайтесь на LZ, когда это будет позволено.

Transport Mission: Destroy Enemy SAM Sites

Цель миссии — после высадки десанта в заданном районе разрушить все вражеские укрепления и вернуться к LZ. Время — 1 час 30 минут

редь разгромить авиабазу на востоке карты, чтобы прекратить эти безобразия. Ваши минометные установки (если, конечно, вы научились их создавать) достаточно дальнобойные. Включайте их тоже в группы и располагайте позади своего авангарда.

Beta Base Mission: Evacuate!

Цель миссии — срочно эвакуировать свои силы из зоны ядерного бедствия (увы, ваша Beta Base таковой стала). Время — 30 минут

Мысли об одном — спасти как можно больше юнгов, и наиболее ценных, включая ПВО и Trucks. Конечно, попытайтесь хоть как-то организовать оборону, но силы врага настолько мощны и нескончаемы, что спасет только бегство (на транспортнике, жаль, что интервалы между его прибытием на LZ большие). В первый десант включите танки, наводчика, ремонтника. Во второй — средства ПВО, Trucks. В третий — что успеете. Максимально используйте все свои ресурсы для изучения технологий. Все ваши наработки автоматически перенесутся в следующую кампанию.

СЕВЕРНЫЙ СЕКТОР (NORTHERN SECTOR)

Transport Mission: Establish a Forward Base

Цель миссии — защитить LZ, установить новую базу и разбить врага. Время — 2 часа

После высадки вашего первого десанта почти сразу же начнутся небольшие вылазки киборггами с севера и запада, а позже начнутся налеты авиации. Так что обустройство на новом месте будет занято.

ем хлопотным. Не забывайте после постройки фабрик и НИИ делать им апгрейды модулями (совсем не обязательно это делать через меню: если модуль изучен, достаточно активизировать Truck и указать ему на объект). Далее создавайте те киты, которых вам не хватает. Окружайте вашу базу защитными сооружениями, включая средства ПВО. Захватывайте нефтяные месторождения (не забывайте об их защите впоследствии). Как только наберете сил, отправляйтесь последовательно зачищать территорию от врага. Учите неприятельские юнги достаточно мобильны и хитры.

В случае серьезных повреждений они быстро ретируются для ремонта. Более того, вас будут доставать выносливые киборги. Есть смысл соорудить для начала фортификационные сооружения на севере своей базы, защищая в т. ч. нефтяные вышки. Поставьте за вышками Trucks. Основные силы бросайте в западном направлении, сметая все на своем пути.

Настоятельно советуем пригласиться к следующей миссии. Поэтому одно вражеское здание оставьте в неприкосновенности: разместив рядом пару боевых юнгов в режиме Hold Fire (прекращение огня), и все оставшееся время посвятите ремонту, пополнению личного состава и т. п.

Приготовьтесь в районе LZ сильный десант. Теперь можно добывать последнее здание врага. Если вдруг миссия не завершается, значит, где-то (скорее всего, на севере) вы что-то или кого-то пропустили или не нашли. Отправляйте тогда отряд для устранения недостатков.

В принципе здесь задача несложная. Только включите в первый десант средства ПВО — вас очень часто будет атаковать авиация. Кроме того, нападёт и боевая сухопутная техника. Когда соберете силы, отправляйтесь в поход на последовательное завоевание всей территории.

Transport Mission: Establish Safe Haven

Цель миссии — зачистить всю местность от врага. Время — 1 час

По-прежнему в начале миссии свирепствует авиация, поэтому есть все основания в первую оче-





Transport Mission: Missile Launch Site Coordinates

Цель миссии – защитить ЛЗ и уничтожить базу противника. Время – 1 час 10 минут.

Высадка десант, не торопитесь сразу атаковать. Подождите подкрепление. База цель находится на юго-западе. Несмотря на кажущуюся простоту, эта задача не из легких. Кроме того, если будете слишком долго тянуть с атаками по промышленным объектам врага, он разовьется и создаст сильную армию. Если собираетесь задействовать авиацию, не забывайте про ПВО противника. Собрав армию, разделите ее на несколько групп и двигайтесь на запад. Поход будет затяжным и сложным. Разрушив блокпосты, нападайте на саму базу. Вот здесь и пригодится авиация. Укажите ей в качестве цели фабрики. Как всегда, если осталось время, готовьтесь к очередной миссии.

Northern Sector Mission: Nuclear Blast

Цель миссии – спасти все свои войска, достигнув места, указанного на карте зеленым маяком. Время – 25 минут.

Здесь все просто. Собирайте все свои силы в кулак и – вперед к спасательному зеленому маяку. Можно, конечно, по дороге ввязаться в бой, но только не забывайте о времени.

Northern Sector Mission: Assist Team Gamma

Цель миссии – достигнуть зеленого маяка. Время – 30 минут.

Если у вас есть авиация (хотя бы самолетов 10), можете отправляться на них к зеленому маяку. Когда долетите и сценките по нему мышкой, получите очередное задание. Если же ваша авиация совсем слаба, готовьтесь к тяжелым боям на пути следования к цели.

Очередная цель – зачистить всю территорию от врага. Время – 1 час 30 минут.

Ваша новая база, которой вы достигли, буквально через несколько секунд становится вражеской. Унесите оттуда ноги, так как ваши юниты будут периодически перемещаться (устойчивость от подобного рода неприятностей пока у вас не выработана). Учтите также, что на западе и востоке находятся вражеские ЛЗ. Чем это чревато, уже известно.

Авиация здесь просто необходима. Это ключ к победе. Совершайте регулярные налеты сначала

на западную ЛЗ, потом ударьте по северу и кна закуску ослабьте точную ЛЗ. Уничтожайте в первую очередь ПВО. После ослабления каждого района отправляйте туда сухопутные войска и захватывайте артефакты.

Северная база – промышленная. Не забудьте подорвать ее экономику. Если после разгрома противника вам не дали победу, проверьте местность еще раз – вы что-то пропустили.

Перед последним ударом приготовьте боевой десант в районе ЛЗ. Рекомендуем перед завершением миссии сделать базу на западе (возле одного из нефтяных месторождений).

Transport Mission: Team Alpha Detected

Цель миссии – высадка десант, достигнуть зеленого маяка и затем вернуть к ЛЗ обнаруженную группу юнитов. Время – 1 час.

В принципе эту миссию можно пройти за 5–10 минут. Для чего берите авиацию, долетаете до маяка и возвращаетесь пополненным составом к ЛЗ. Но так поступать не советуем. Используйте время для развития. По мере продвижения к маяку получите возможность вызывать другие десанты. Заказывайте среди прочих юнитов средства ПВО. Не спешите к маяку. Последовательно зачищайте местность. Постройте еще один Research Facility (для следующей миссии).

Northern Sector Mission

Цель миссии – защитить свою базу и зачистить территорию от врага. Время – 1 час.

Миссия начнется с неприятностей. Сначала перевербуетесь ваш Command Center, а позже по очереди начнут переходить на сторону противника другие здания и юниты. Чтобы избавиться от этой напасти, срочно изучайте NEXUS Resistance. Эта технология дает иммунитет от вербовки.

Кстати, Research Facility изменит вам в числе первых, а без него не сумеете изучить столь необходимую технологию, поэтому наличие нескольких таких зданий не помешает. Наряду с вербовками вас ожидают атаки противника, так что будет трудно. Почаще сохраняйтесь.

После изучения NEXUS Resistance станет легче. Улучшайте технологию дальше и, собрав силы, ищите врага (зачем – понятно). Он в основном будет сосредотачиваться на севере.

Transport Mission: Away Team

Цель миссии – высадка десант, достигнуть зеленого маяка (время – 10 минут) и затем зачистить территорию от врага (время – 1 час 30 минут).

После того как вы достигнете маяка (идите туда в южном направлении), вы получите еще запас времени (1 час 30 минут) и будут открыты новые районы на карте. Противник находится южнее, сразу за горами расположена первая база врага. Там наволочный радар. Его лучше сразу уничтожить авиацией (не забудьте, что всегда, про неприятельскую ПВО). Еще в центре (на бывшем вашем юге) откроется узкий проход. Перекройте его



войсками. Кроме того, вам дадут еще одну базу. Схема действия примерно та же – авиация наносит первый удар, пехота добивает. Полезно использовать минометы в установках.

Northern Sector Mission

Цель миссии – найти зеленый маяк, зачистить всю территорию от врага. Время – 2 часа.

Маяк активизируется, когда вы к нему приблизитесь (юг карты). Там же промышленный центр не приятеля, где находится три Missile Silo. Собственно говоря, их и нужно захватить (полезно основать там еще одну базу). По большому счету, стратегия и тактика те же (авиация плюс пехота). Понадобится терпение и полученные за время игры навыки. Развив основную базу, берите все артефакты. Прикиньте, успеет ли ваш ударный отряд в следующей миссии за 5 минут добраться до ближайшего Research Facility. Если нет, то стройте его в зоне досягаемости.

Northern Sector Mission: Missile Codes

Цель миссии – вернуться отрядом, захватившим артефакты, к Research Facility. Время – 5 минут.

Быстро хватайте свои передовые отряды и отправляйтесь в путь. Совет по этой ситуации был дан выше.

где они быют и по врагу). Придется с этим мириться и отстраиваться заново (вот где оправдывает себя наличие нескольких баз). Помните, что Missile Targeting Codes изучается в Research Facility! Об изучении каждой стадии технологии вас будут информировать Совет, так как местность горная, используйте стены (в узких местах подхода к базам), перегораживая проход вражеским юнитам. По крайней мере, это сдержит их на какое-то время, и они станут удобной мишенью. Основная ваша база – на юге (там, где Missile Silo, берегите их!) Перекройте проходы к ней с севера и юго-запада. И отбивайтесь, уклоняясь от ядерных взрывов. Все мучения закончатся для вас с окончательным изучением Missile Targeting Codes.

Transport Mission

Цель миссии – подготовиться к заключительному сражению в районе высадки десанта. Время – 30 минут.

Во первых, вам дадут солидное количество энергии. Используйте ее на полную катушку. Стройте фабрики, НИИ, нефтяные вышки, создавайте юниты и пр.

Короче говоря, готовьтесь к десантированию на местность, где остались последние силы неприятеля. Очень нужна будет авиация. Цель десанта – высадившись в заданном районе и дождавшись подкрепления, разгромить юго-западный оплот врага. Время не ограничено.

Это ваша последняя компания. Так что не спешите сразу приступить к атакующим боевым действиям. Вызовите пару-тройку десантов. А пока подкрепление на

подходе, посмотрите на несколько деревьев рядом с LZ. Разнесите их в пух и прах. Вот вам и место для VTOL Rearming Pad (Летук 15 не помешают). Между ними стоит построить средства ПВО.

Авиация будет играть здесь решающий фактор. Она по-прежнему атакует промышленные объекты, подавляя средства ПВО противника. При этом придется отбиваться от налетов вражеской авиации и вылазок сухопутных юнитов. Промышленные центры расположены на северо-западе, чуть севернее центральной карты, на юго-востоке и юго-западе. Целесообразно взяться сначала за центр и северо-запад (все глупостью не уничтожайте, а только жизненно важные и «неприятные» объекты, включая минометные установки и вербовщиков – эти башни и юниты чем-то похожи на журавлей).



Потом разберитесь с юго-востоком и югом. Тем самым вы собьете напор неприятеля и обеспечите беспрепятственные полеты авиации через центр. И, наконец, ударьте по юго-западу. Рейды авиации (20 единиц), средства ПВО и заградительные сухопутные силы (перекройте последние подходы с запада и юга от вшей LZ) сделают свое дело. Определенное терпение, конечно, понадобится. Когда противник будет экономически подорван, все остальное – дело техники. Можете собрать все артефакты, а потом напасть на юго-запад. А можете сразу атаковать основную цель. В любом случае справедливость, пусть и не совсем праведным путем, восторжествовала. Человечество спасено от зла железной руки! Поздравляю вас с окончательной победой!

И в заключение, придя в себя от многочисленных и кровопролитных боев, подумайте над еще одним пророчеством Нострадамуса: «В год 1999 и семь месяцев в великий Царь Ужаса явится с небес. Он вновь вернет к жизни царя монголов. Перед тем и после того Бог войны царствует счастливо».

Цель – изучить трижды Missile Targeting Codes, выставив при этом

Отбивайте атаку с северо-запада и развивайтесь. Изучайте Angel Missile (хорошее дальнбойное оружие) и, как только это станет возможным, Missile Targeting Codes. Изучение последней технологии пройдет три стадии, и в случае, если вы ее изучите полностью, победа в этой миссии будет за вами. Данный процесс займет много времени, поэтому приготовьтесь к многочисленным атакам сухопутной техники, авиации и ядерным взрывам. Последние доставят вам кучу неприятностей (правда, ино-

Это ваша последняя компания. Так что не спешите сразу приступить к атакующим боевым действиям. Вызовите пару-тройку десантов. А пока подкрепление на

INTERNET PC GAMES TOP 100

№	W	SW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	11	Alpha Centauri	Fireaxis/Electronic Arts	ST	1	[3168]
2	9	9	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	ST	2	[3184]
3	18	3	Baldur's Gate	Bowdler/Black Isle, Interplay	RP	1	[3115]
4	4	23	Half-Life	Valve/Sierra	SH	1	[3046]
5	5	56	StarCraft: Add-on	Blizzard	WG	1	[2677]
6	6	53	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	2	[2696]
7	7	25	Railroad Tycoon 2	PopTop, G.O.D.	ST	5	[3008]
8	6	7	RollerCoaster Tycoon	Microprose	ST	8	[3200]
9	9	21	Thief (The Dark Project)	Looking Glass, Edos	AC, AD	6	[3079]
10	10	83	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
11	10	26	Fallout 2	Black Isle, Interplay	RP	1	[2995]
12	13	49	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2752]
13	17	4	Civilization (Call to Power)	Activision	ST	13	[3235]
14	15	72	Quake 2/Add-on	ID/Activision	SH	1	[2529]
15	24	3	X-Wing Alliance	LucasArts	SI	15	[3245]
16	16	23	Hifi 99	EA Sports	SI	9	[3044]
17	14	30	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Sierra	ST	5	[2935]
18	22	6	EverQuest	Verant/3rd Studios/Sony	RP	18	[3206]
19	26	44	Final Fantasy 7	SquareSoft/Edos	RP	7	[2811]
20	23	5	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	ST	20	[3223]
21	19	7	Star Cruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	ST	19	[3215]
22	29	4	Championship Manager 3	Eidos	SP	22	[3248]
23	21	27	Grid Fandango	LucasArts, Activision	AD	10	[2981]
24	20	31	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	RA	4	[2924]
25	13	13	SimCity 3000	Maxis, Electronic Arts	ST	13	[3152]
26	25	23	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	ST	16	[3028]
27	27	27	Heretic 2	Raven/Activision	SH	13	[3067]
28	32	8	Army Men 2	3DO	AC/WG	28	[3195]
29	26	17	Myth 2: Soulblighter	Bungie	ST	17	[3121]
30	28	23	Settlers 3	Blue Byte	ST	15	[3051]
31	30	36	Rainbow Six	Red Storm	AC, ST	7	[2883]
32	31	39	Halo	EA Sports	SP	20	[2923]
33	34	25	Delta Force	Novalogic	S	33	[2996]
34	36	50	Galactic Civilizations Gold	StarDock	ST	25	[2738]
35	36	76	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSI/Red Orb	WG	10	[3081]
36	31	53	Rage of Mages/Alloids	Nival/Monolith	RP	9	[2765]
37	41	127	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
38	35	24	Carmageddon 2	Stainless/SG/Interplay	RA	19	[3037]
39	37	17	Grand Theft Auto	DWA/BMG/Air	RA	7	[2442]
40	64	4	Requiem (Avenging Angel)	Cyclone/3DO	AC	40	[3237]
41	13	23	Tomb Raider 3	Core/Edos	AC, AD	21	[3043]
42	59	9	Battlezone	Activision	ST	9	[2562]
43	46	21	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random SSI/Mindscape	ST	33	[3053]
44	54	3	High Heat Baseball 2000	3DO	SP	44	[3239]
45	43	60	Gettytych	Fireaxis/Electronic Arts	SI	15	[2430]
46	47	17	StarSledge Tribes	Dynamix/Sierra	AC/ST	13	[3161]
47	40	25	Colin McRae Rally	Codemasters	RA	26	[2989]
48	49	128	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
49	50	80	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	4	[2924]
50	44	10	Turok 2 (Seeds of Evil)	Acclaim	SH	43	[3069]
51	45	121	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
52	48	5	Superbike World Championship	Milestone/Virgin/EA Sports	RA	18	[3194]
53	52	28	Shogun (Mobi e Armor Divison)	Monolith	AC	12	[2965]
54	53	25	SI	Ritual/Activision	SH	15	[3010]
55	51	92	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythic/MicroProse	ST	4	[2151]
56	55	36	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	RA	30	[2869]
57	57	20	Falcon 4.0	MicroProse	S	30	[3091]
58	62	76	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
59	60	75	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	15	[2479]
60	59	46	Descent (FreeSpace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
61	69	4	RollCoaster	Attention to Detail/Psychosis	RA	61	[3224]
62	56	22	European Air War	MicroProse/Hatbox	SH	55	[3076]
63	61	21	Return to Kronodor	Sierra	RP	22	[3064]
64	58	8	Resident Evil 2	Capcom	AC/AD	48	[3193]
65	65	156	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	58	[3036]
66	65	15	WWII Fighters	Jane's/Electronic Arts	ST	58	[3036]
67	69	22	Blood 2 (The Chosen)	Monolith/GT	SH	42	[3054]
68	83	4	Triple Play 2000	EA Sports	SP	68	[3225]
69	70	68	1 War: Independence War	Ocean	SP	25	[2324]
70	73	95	Links OS/2 (O)	Access/StarDock	SP	25	[2324]
71	77	16	The Elder Scrolls (Redguard)	Bethesda	AD	68	[3106]
72	95	2	Landis of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RP	22	[3242]
73	79	81	Fallout	Interplay	AD	4	[2747]
74	71	144	Quake/add-on	ID/GT	SH	1	[1999]
75	67	44	Commandos (Behind Enemy Lines)	Edos	WG	75	[3210]
76	75	57	Star Wars/Superstition (Rebellion)	LucasArts	ST	11	[2666]
77	76	81	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
78	72	14	Close Combat 3 (The Russian Front)	Microsoft	WG	43	[3146]
79	93	2	Commandos (Beyond the Call of Duty)	AC/WG	79	[3231]	
80	68	20	Star Wars (Rogue Squadron 3D)	Factor 5/LucasArts	AC	36	[3068]
81	90	79	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
82	78	127	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2071]
83	74	96	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
84	100	2	GranTurzo	Monolith	PU	84	[3219]
85	1	1	Football World Manager	Use Soft	SP	85	[3210]
86	95	78	Premier Manager Ninety Nine	Grimm	SP	86	[3253]
87	96	78	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan, Red Orb	AD	18	[2445]
88	91	7	Warzone 2100	Pumpkin/Edos	WG	88	[3220]
89	81	71	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC, SI	7	[3331]
90	84	179	Starsi 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
91	85	18	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	Sierra/AC/Sierra	RP	55	[3092]
92	82	2	The Fall of the Roman Empire	Kalisto/Activision/Ubisoft	AC/AD	92	[3230]
93	94	6	Pro Pinball (Big Race USA)	Empire	RP	93	[3185]
94	82	81	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	17	[2418]
95	87	25	Knights and Merchants	JoyMafia/Interactive Magic	ST	95	[3211]
96	88	2	Redline (Gang Warfare 2066)	Accolade	AC	96	[3221]
97	97	1	Worms Armageddon	Team17, MicroProse	AC/PU	97	[3265]
98	91	66	Gag	Auric/Vision	AD	8	[2557]
99	80	27	Links LS 1999	Access	SP	16	[2977]
100	85	23	Populous (The Beginning)	Bullfrog/Electronic Arts	ST	22	[3045]

INTERNET
**PC
GAMES
TOP
100**
Edition 331
3 мая 1999
www.worldcharts.com

**PC
ROM**

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW место на текущей неделе
LW место на предыдущей неделе
NW место на предыдущей неделе
HI максимальная позиция, которой игра достигала
ID идентификаторный номер игры
OJ игра только для операционных систем OS/2

ЖАНРЫ И ПЛАТФОРМЫ

- AC Action
AD Adventure
PU Puzzle
RA Racing
RP Role Playing
SH Shooter
SI Simulation
SP Sports
ST Strategy
WG Wargame

ГЕРОЕМ МОЖЕШЬ ТЫ НЕ БЫТЬ, НО СТАТЬ ГЕРОЕМ – ТЫ ОБЯЗАН!

В прошлом номере нашего журнала было опубликовано подробное введение в игру Heroes of Might and Magic III. Уверены, что вы уже освоились в ней и вполне готовы к «философским» обобщениям и более тонким моментам, выходящим за рамки первоначального освещения.

Ряд стандартных возможностей и тонкостей игры не изложен ни в многочисленных публикациях, ни в материалах официальных сайтов, ни в поставаемом вместе с игрой подробном Help'e. Более того, часть материалов Help'a, увы, содержит ошибки. Имеются ошибки и в самой игре – в лучших традициях NWC, которая не обходилась без них ни в одной игре этой серии, начиная с King's Bounty. Мы решили рассказать вам обо всем замеченном.

Большинство конкретных примеров, приводимых здесь, взято из конференции **RU.Game.Strategy** любительской компьютерной сети Fidonet. В подготовке материалов принял участие Александр Букреев (2:5020/1604@fidonet). Пользуясь случаем, благодарю всех участников обсуждения, которое продолжается по сей день (и каждую неделю открывается что-то новое!). Ссылки на участников обсуждения даются по правилам Fidonet: латинизированные имена и специфический адрес. Далее, говоря об эконоконференции, или просто об эхе, мы имеем в виду именно RU.Game.Strategy, хотя конференций, в которых обсуждается эта игра, несколько. Итак, начнем.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Стратегия, как и было раньше. То есть целью игры, строго говоря, является соревнование интеллектов. Критерий един-единственный – очки, и этот критерий определен самой игрой, подсчитывающей рейтинг игрока после удачного завершения. Уже здесь видны принципиальные различия в играх клона, отражающие представление New World Computing о потенциальных потребителях. В King's Bounty существовал максимальный выигрыш (52 400), и очки претендента являлись разностью этого числа и числа всех потерянных в сражениях войнов, умноженного на 4. Довольно скоро (года через два интенсивной игры) было обнаружено, что можно потерять только одного воина на штурме последнего, самого трудного замка. Еще года через 3 автор этого материала получил теоретический максимум в реальной игре (алгоритмы опубликованы в эхе). С этого момента играть стало уже просто скучно: цель та, согласится, достигнута!

Неизвестно, дошли ли до разработчиков слухи о реальном достижении максимума, но в HoMM I уже были введены поправки. Сохранились 4 основных типа героев и героинь King's Bounty, при этом очки стали насчитываться так, что максимумы уже не существовало. Кроме основной кампании предложено 18 сценариев отдельных игр. Более того, введены возможности непосредственных соревнований претендентов друг с другом – и на одном ПК в так называемом Hot Seat, и в сети, и даже через модем (правда, в большинстве случаев играть по модему было неудобно). Опасаясь, вероятно, что мы будем бегать по карте и «накручивать» себе очки до астрономических цифр, в HoMM I был введен новый, дотоле невиданный в стратегиях

способ подсчета очков: не стали суммировать достижения (как во всех приличных играх) и даже считать потери. Теоретики из NWC решили учить вать – число потраченных дней! Разумеется, с некоторыми «поправочными» коэффициентами на сложность карты и игры. Одновременно появились довольно большое число отдельных сценариев. Более того, был введен редактор карт, позволяющий пытливым исследователям создавать друг для друга непроходимые трудности. В таких условиях уже невозможно стало неторопливо прохаживаться, любясь красотами виртуального мира, а пришлось нестись сломя голову к цели, не делая ни одного лишнего шага, вычисляя по калькулятору ожидаемый результат сражений и лоя пресловутой AI (Artificial Intelligence – искусственный интеллект) на глоках, багах и недочетах. Этот же способ подсчета перекочевал и в HoMM II. Увы, и здесь разработчики недооценили настойчивость игроков: высший ранг «Черный Дракон», присваивавшийся алгоритмом HoMM II за 220 очков, довольно скоро был перекрыт энтузиастами в полтора раза даже на стандартных игровых картах! 350 и более очков стали нормальным явлением среди «проффи», принципиально играющих только на уровне impossible. Так, на карте «River Crossing», в которой стандартными методами до ближайшего противника ехать чуть ли не неделю, оказалось возможным получить 351 очко, пройдя ее за 4 дня (автор прохождения – Sergey Berlov, 2:5030/314.1), а пресловутую «Pyramid» оказалось, можно пройти за 7 дней, заработав 424 очка (Alexey Mandrygin, 2:5020/108.13). Аналогичные результаты получались и с кампаниями: оказалось возможным пройти всю кампанию в лице эленики Арчибальда за 59 дней (Artem Klimenko, 2:5020/124.2).

Более того, выяснилось, что среди многочисленных ошибок игры есть одна неприятительная: невинные с виду привидения (Ghosts) при защите множались в геометрической прогрессии, что давало возможность создания таких очаровательных по красоте задач, как карта «Dragon Slayer» (Dmitry Kazachkov, 2:5015/27.16), обобщенная чуть ли не все сайты мира. Еще более обобщившись, в NWC выпустили вторую версию HoMM II, «Price of Loyalty», в которой справили эту страшную ошибку и ввели уже пять разное количество кампаний (однако по-прежнему не давая возможности создавать в редакторе карт свои собственные) и новые сценарии. Бывалые игроки и тут оказались на высоте. Олег Antoshkin (2:4623/37.13) прошел «Sharkania» за 13 дней, взяв 302 очка (сравнительно малый очковый результат получился из-за низкой заявленной сложности карты «Normal»), Alexey Bilan (2:5020/1275) на карте «Decision» получил 420 очков, пройдя ее за 12 дней.

И вот теперь, в HoMM II, разработчикам наконец удалось так запутать подсчет очков, что несколько месяцев игры не позволили установить наилучший алгоритм. Более того, оставив возможность подсчета очков, NWC сознательно игнорировал своих давних поклонников, пролистав оглавление подробнейшего многотомного Help к игре, среди сотен терминов не удастся найти одного-единственного ключевого слова «Scores» («очки»). Впрочем, удалось установить (Rus-

Ian Afanasiev, 2:5000/97.75), что формула выглядит так **[200-(Days+10)/(Towns+5)+Bonus+Graal]=Rating**, где Towns — количество имеющихся к концу игры городов, Bonus в 25 очков дается, если побеждены все противники, Graal (также 25 очков) — если взята чаша Св. Грааля, Rating — это рейтинг игры, сообщаемый в процентах. Ах да, Days, конечно же, количество прошедших дней. Выиграв полной победой, к примеру, на Easy за 90 дней и имея 5 городов и Грааль к концу игры, имеем $[200-(100+10+50)/0.8=240+0.8=192$ очка. Сделаем то же самое за 70 дней, получим $[200-80/(10+50)/0.8=193$. Время, как видим, уже не имеет решающего значения. Да и рейтинг карт, в отличие от HoMM II, теперь ни на что не влияет. Rating зависит исключительно от сложности игры. Вышеприведенная формула верна и для кампаний: в них полученные средние очки от всех сценариев кампании умножаются на 5, давая конечный результат.

Нетрудно сообразить, что ввод такой формулы превращает игру HoMM III из элитарной в игру для всех, чтобы талантливые люди, потратившие месяцы на опробование каждого варианта, по очкам практически не отличались бы от тех, кто прошел все по указкам и подсказкам. Начав с 52 400 максимальных очков, в HoMM III максимум при одном дне игры на высшем уровне сложности получим $[200-(11/1+50)/2=$ заведомо меньше 500. Этак можно ведь и до пятибалльной системы дойти. А что? Подавляющее большинство переползет с двойки на тройку, отличники — гарантированно! — не будет. Мечта экзаменатора... Точная, выверенная King's Bounty превратилась в стратегический симулятор с сильным привкусом RPG.

ХОДЫ

При описании в прошлом выпуске порядка ходов для простоты не рассматривались магия. Однако на некоторые из ваших войск vanno или противником может быть наложено Fast или Slow, а то и оба заклинания сразу. Fast позволяет увеличивать скорость на 3 или 5 клеток в зависимости от магической способности, а Slow сокращает скорость на 25 или 50 процентов. При освоении игры, как уже говорилось, точные расчеты ни к чему: компьютер автоматически подскажет очередность желтым ободком на войске. Как и в King's Bounty, теперь можно поменять порядок ходов отрядов, нажав вместо хода кнопку Wait (все такие отряды будут ходить в конце общего «цикла»). Более того, теперь можно вместо хода увеличить защиту (Defense) войска на 20 %, нажав соответствующую кнопку или **Пробел** на клавиатуре, правда, лишь до того момента, пока это войско не сдвинется с места.

При серьезной игре изменение в порядке ходов (особенно в сочетании с использованием магии — например, для отхода блокированных стреляющих войск непосредственно перед выстрелом на свободное место) порой может привести проигрываемое сражение к успешному выигрышу.

СНЕАТ-КОДЫ

Иногда бывает желание «пройти» неприятное место побыстрее, чтобы посмотреть, что случится дальше, просчитать какие-то варианты на тестовой карте или просто лень делать подробный расчет прохождения. Для таких случаев создатели игры предусмотрели специальные возможности, не отраженные в официальной документации. Нажав клавишу **Tab**, можно ввести то или иное ключевое слово, дающее немед-

ленную реакцию игры (набираемый текст виден на специальном поле внизу экрана). После набора необходимо нажать клавишу **Enter**.

Как уже давно принято у создателей игр (помните знаменитое «IDBQQ» для Doom 2 от idSoftware?), так и ключевые слова начинаются с аббревиатуры NW. Ниже даны некоторые из возможностей в алфавитном порядке.

nwcalreadygotone — видна полностью карта Puzzle и место заригого сокровища.

nwcantioch — активному герою дается все 4 боевые машины.

nwcavertingoureyes — активному герою дается в каждую пустую ячейку по 5 Archangel'ов.

nwccasteleanthrax — активному герою дается максимальная удача.

nwccoconuts — дает активному герою возможность идти... и идти... и идти.

nwcfleshwound — активному герою в каждую пустую ячейку дает по 10 Black Knight'ов.

nwcgeneraldirection — открывает карту.

nwcigotbetter — активному герою прибавляется уровень (+1 Level).

nwcmuchrejoicing — активному герою дана навсегда максимальная мораль.

nwconlyamodel — во всех ваших замках выполнили и ангрейдили все постройки.

nwchshrubby — прибавляет вам денег и ресурсов, на первое время хватит.

nwcsiitrobin — немедленный проигрыш.

nwctim — дает полный ресурс маны активному герою (999 единиц).

nwctrojanrabbit — немедленный выигрыш.

Разумеется, пользоваться такими возможностями задаром не удастся. Как и в HoMM II, выполнение хотя бы одного кода в игре ведет к появлению в таблице очков надписи «Cheater!». В дополнение эта же надпись появляется ярко-зеленым цветом в нижнем левом углу экрана с картой.

НЕЯВНЫЕ (УМАЛЧИВАЕМЫЕ) ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Вторичные скиллы: Vadim Barvenko (2:5033/1.156)

Я заметил, что одному герою в ходе повышения уровня упорно не дают Resistance, и решил провести эксперимент по части вторичных скиллов. Результат оказался интересным и вполне закономерным.

Героям-некромантам не дается Leadership.

Героям-некромантам не дается Necromancy.

Героям-мага из Dungeon, Fortress и Tower (warlock, witch, wizard) не дается Resistance.

Героя-некромансерам (Death knight, Necromancer) не дается first aid, вдобавок Death knight'ам не дается Estates.

Героям-воинам из Dungeon, Stronghold (Overlord, Barbarian) не дается Water magic.

Героя-мари из Stronghold (Battle mage) не дается Navigation.

Героям-воинам из Fortress и Rampart (Beastmaster, Ranger) не дается Fire magic.

Особенности AI: Fyodor Safronov (2:5022/83.6)

AI (Artificial Intelligence) приторможен на Easy и Normal, но одинаково на Hard, Expert и Impossible.

Честнее всего играть на Hard, так как стартуете с ресурсами и компьютер играет, используя все свои воз-





возможности. На Impossible у компьютера есть ресурсы, а у игрока нет

Приобретение навыков: Vadim Barvenko (2:5033/1.156)

Герой — Эксперт в Earth Magic, имеет Town Portal. Решил я им прыгнуть в один город, чтоб он там себе магию взял. Прыгнуть то прыгнул, но в городе было Dimension door, так вот это заклинание в книге не появилось. Пришлось выйти и **войти** в город — только тогда магия прибавилась.

Преображение Resurrection в True Resurrect: Dmitry Dvornikov (2:5030/557.35)

Resurrection преобразуется в True Resurrect при на личии Advanced Earth Magic. У архангелов, однако, он всегда True.

Мины визарда: Vladimir Zam (2:5008/7.10)

Решил посмотреть, от чего зависит Damage мин вокруг визардского замка. Как и предполагалось, используется стандартная формула $10 \cdot SP + 25(50, 100)$, где SP — мощь магии героя, в скобках — прибавка за Advanced и Expert Fire-Magic. Без героя мины наносят урон на 55. Так что, если герой слаб в магии, то и мины у него будут некудышные.

Ударить без сдачи: Vladimir Zam (2:5008/7.10)

Можно ударить по противнику драконами и не сдохнуть за это в ответ. Для этого нужно дожидаться, пока не сработает баллистика, и после этого нанести удар.

Oleg Antoshkin (2 4623/55.37): A Wait на что? За ставим дьявола отложить ход, фактически он потом ходит два раза! Первый раз подлетает к врагу и бьет его (ему не отвечают), потом следующим ходом отлетает на безопасное расстояние. И так можно повторять долго.

Alex Simonov (2 5030/215): Не обязательно ждать выстрела баллистики, не нужно и ход откладывать, если есть магия Tierout. Дьяволами делаем Wait, в конце хода удар, в начале следующего телепортируемся назад за стены.

Artifact merchants — не рынки: Eugenia Velina (2:50 20/701.57)

Оказывается, для этих строений правило обычных рынков («чем больше их отстроишь, тем выгоднее цена») не работает. А жаль.

ArchAngels vs ArchDevils: Vladimir Zam (2:5008/7.10)

Интересно, для чего NWC сделала приколы в виде 150 % Damage от архангелов к дьяволам и наоборот? Ведь архангелы ходят первые и успевают так ударить по дьяволам, что те на ногах уже не стоят. Только что у меня 8 архангелов снесли навалом 5 архидьяволов. Бедняги даже не поняли, что случилось.

Как «накачать» heroes: Dima Skrindevsky (2:450/66.16)

Известно, что 8 самых крутых героев идут в последнюю миссию. Я активно практикую метод записи на компьютер в последнем замке. Чтобы миссия не кончалась, захватываю все замки компьютера, кроме одного. После этого забираю у него все ресурсы, дабы не рыпался. Один герой с навороченной армией запирает компьютер в последнем замке, а я спокойно докупаю героев до восьми и раскидываю каждого до 12-го уровня на нейтральных отрядах и камнях жспы. После этого герои весело гуляют устремляясь в поход по всем замкам учиться всей доступной магии (к этому моменту магические башни, естественно, все отстроены по максимуму).

Я всегда стараюсь, чтоб даже у воинов был Expert Wisdom. Для этого очень помогает герой с Earth Mag с = Expert, Scholar=Expert, имеющий Town Portal. Неплохо также обойти все места, прибавляющие первичные скиллы. Во второй компании я «разогнал» так одного Оверлорда, после чего этот генерал был побежден моим Оверлордом в середине второго месяца, когда он был на мельнице. На том же ходу был взят и Стивдик с остатками армии.

Я использовал фишу о пяти драконах в неделю и еще несколько раз покупал где-то на карте архангелов и архидьяволов, которые очень помогли забрать много ресурсов и захватить почти все города перед Стивдиком. Надо было, чтоб золота шло мне больше, чем противнику.

Skeleton Transformer: Oleg Chebeneyev (2:468/95.19)

Сначала строю вампирлордов и Town Hall, а также Amplifier и Transformer. Затем начинаю покупать героев до тех пор, пока не дадут Wizard'a. В среднем даю с ним около 70 греллинов. Все войска купленных героев идут в трансформер. С появлением Wizard'a скелеты начинают прибавляться по 80 штук достаточно купленному визарду оставить одного, «набегать» этим героем на ближайшее свободное войско и немедленно сдаться, затем снова купить того же визарда в таверне (опять с войском!).

Покупая по 4 героя в день, за неделю получим $70 \times 4 \times 7 = 1960$. На простых уровнях игры это труда не представит, на уровне Impossible гораздо сложнее, но если отстроить City Hall, не тратя денег на строения для войск и постараться как можно быстрее построить столицу, то все получится.

Vladimir Zam (2 5008/7.10): И даже если у набеганного свободного «войска» скорость выше, чем у скелетов, все равно можно справиться. Достаточно «набегать» на свободных не одним скелетом, а армией из 7 отрядов по 1 скелету. Всех сразу не убьют, зато можно наложить убойную магию и сбегать.

MaxDie (2:5020/955.9): Но тогда мною найден супергерой — Shakti из замка Dupleon. При удачном раскладе с этим товарищем почти всегда приходит 100–110 троглодитов. Если учесть, что троглодит стоит 50, то, купив героя за 2 500, мы имеем свыше 2 500 чистой прибыли! Дальше можно крутить стандартную «рулетку» с нейтралами. После прокрутки имеющей наличности толп безглазых [так Максим называет скелетов — А. Т.] можно передать основному герою, в результате чего последний будет первым парнем на деревне. А в игре за некромант прокрутка этого героя выгодней, чем любого визарда!

Захват Стивдики за 6 дней: Maxim Galkin (2:5030/406.18)

O-o-o! Стивдик охраняется немалыми силами. У-у-у! Надо успеть добежать до гарнизона до города за 1 тур. А-а-а! Все правильно?

Нет, неправильно. На седьмые сутки Стивдик захвачен. Причем, где он находится и кем охраняется (помимо крутого героя, конечно), я был не в курсе и захватывать его сразу, собственно говоря, не собирался. Хотите рецепт?

С предыдущего сценария переходят 8 сильнейших героев. На той карте штук 5 ворочных городов, один эльфийский и, самое главное, город визардов. Это к тому, что, отстроив там магические гильдии, получаешь 5–6 разворотов магии в книжке. Если все герои — волшебники 12 уровня, то 10 Spell power и 7 Knowledge

у них в кармане. Вот и все. На первой неделе третьего сценария они со своими базовыми силами разбираются по карте и уделяют **любым** попавшимся на пути (Meteor Shower, Lighting Bolt и Fire Bolt очень способствую). Стивиди захватывается тремя телепортами от гарнизона. Собственно, можно было подождать один день и вывести этого генерала, но я выбрал более быстрый путь

ОШИБКИ

К сожалению, ни одна игра без них не обходится. В этом разделе мы попытались перечислить известные к настоящему моменту ошибки игры. Упоминаются как те, которые вам играть мешают, так и те, которые ей помогут (есть и такие)

Кривые руки Билла Гейтса: Alex Galkin (2:5092/25.4)

Купил себе новый компьютер с процессором AMD-K6-2, ставлю HoMM III... вылетает при установке! На старом компьютере (Intel) все работает. Начал разбираться, из-за чего, — нашел глючный SYSINFO, который тестирует устройства и софт при установке. Этот файл отказывается жить с K6-2 (это к вопросу о том, «кто виноват»). Теперь о том, «что делать». Берем другой процессор (в моем случае был Intel P-200), устанавливаем HoMM III, переставляем процессоры обратно и наслаждаемся безглючной работой самой игры на K6-2!

Настройки: Vitaly Nesterenko (2:5030/581.7)

Если игра «вылетит» из-за недостатка места на диске, после перегрузки все настройки скинутся на дефолтные

Sacrifice: Daniel A.Zakharov (2:5020/1067.2)

По Help'у, эта магия 5-го уровня позволяет восстановить утерянную в битве часть своего войска за счет принесения в жертву другого. Однако... задаем магию, затем наводим курсор в виде князя и волшебной палочки на труп или частично убитое свое войско. Нажимаем мышку. Теперь курсор (маска идол в огне), указывая, кого принести в жертву, направляем на **вражеский** отряд. Не смущаясь тем, что курсор принял вид запрещенной операции (перечеркнутый кружок), жмем левую кнопку. Работает!

Oleg Krasnobayev (2:5030/650.19): Что забавно, Sacrifice работает даже за счет Черных и Золотых драконов (а ведь на них магия не действует!)

Vladimir Zam (2:5008/7 10). Кстати, о Sacrifice. При достаточно большом SpellPower, не обращая внимания на потери, первую пару ходов можно создавать элементалов, последующую пару ходов восстанавливать свои потери. Легко видеть, что при равенстве сил маг может забить даже очень крутого воина, так как он, во-первых, получает дополнительные силы, а во-вторых, еще и восстанавливает своих убитых.

Циклопы (нашли многие)

Если герой имеет skill Tactics, то в период тактической расстановки сил перед штурмом замка циклопы можно разрушить все стены. В момент перестановки циклопов вместо передвижения заставьте его ударить по стене! После этого кнопкой Next выберите следующего героя и делайте так до тех пор, пока опять не подойдет очередь циклопов...

Голова легионера: Ruslan Afanasiev (2:5000/94.75)

Артефакт Head of Legion увеличивает недельный прирост войск 6-го уровня не на 1, а на 5! Хорошая прибавка к пенсии.

Vitaly Nesterenko (2:5030/581.7) По хелпу, если Head of Legion находится у героя в городе, прирост шестой твари возрастает. На самом деле неважно, находится кусок статуи у героя в слоте Мис или же лежит просто в сумке (хотя в Help'e написано «fourpied»). В верхней или нижней позиции находится этой герой, также неважно.

Раздвоение душ при покупке: Dima Skrindievsky (2:450/66.16)

В замке Dungeon строим Portal Summoning, в ходе игры ставим флажок на домик с какими-нибудь войсками. В результате купить эти войска можно дважды: первый раз заходим туда героем и покупаем в домике, второй раз покупаем уже в замке через Portal. Таким образом в 3-й миссии второй кампании (где надо захватить за 3 месяца Стивиди) при игре за Dungeon можно иметь в неделю по 5 драконов. В замке, 1 череп портал тоже в замке и еще 1 неподалеку от замка в домике.

Бар с чумой (Plague): Sergei Didenko (2:5002/21.25)

Компания Long Live Of The King. Выдаает мне чуму. Подумал, загрузил автосея и скупил на корню все войска в трех замках некроманта. Жму конец хода, олять чума, захожу в рыцарский замок и вижу нули у всех, кроме грифонов. Гляжу на некросовские замки: везде 33 воина-скелета... Создает впечатление, что чума не действует на юниты, для которых построены здания, увеличивающие популяцию.

Полеты во сне и наяву: Eugene Losev (2:5021/17.5)

Применяю Fly и через море лечу на соседний островок, а там — замок визарда. Подлетел сверху, отбываю замок (герой при этом висит как бы над замком, т. е. не в воротах)... ну и кончаюся у меня ходы, чтоб в сам замок войти. На следующий день мой герой не мог и шагу ступить. Да еще вообще на карте (из-за замка) не было видно! Помогло вторичное применение Fly. Делайте выводы: а если б магия кончилась, мистицизма не было или артефакт продал за ресурсы? Пришлось бы копить ману очень и очень долго — по одному спелл-поинту в день.

Кстати, о продажах: Alex Trenty (2:5020/614.13)

Иногда лучше всего продать... самого себя. Т. е. все свои войска, поменяв их на Experience. Как думаешь, какал скорость будет у героя при отсутствии всех воисков?

Правильно — такая же, как и в HoMM II, этот метод испробован давно!

Еще про полеты: Yuri Rezvov (2:5030/527)

Если герой может летать, то во время полета над замком стоит ткнуть кнопкой, чтоб он остановился, и можно смело передавать ход — герой неуязвим и невидим (кроме магии View). Применение: у меня сильнейший герой и большая территория, у противника герой послабее, но все же силен. И вот он начинает хастать мои города, вылезая в самых неожиданных местах! Долго не мог понять, откуда он выплывает. А он просто в свой ход хапает город и прячется. Уже другие, только что хуленные его герои захватывают близлежащие...

Hot Seat «вылетает» через месяц: Dima Skrindievsky (2:450/66.16)

Известный глюк с вылетанием Hot-Seat по прошествии одного месяца победен. Для этого нужно загрузить AUTOSAVE как Single Player, отключить показ ходов компьютера, записать AUTOSAVE заново и





ановь загрузить как Multiplayer. Имена героев придет
ся ввести заново

**Мы люди или кто? Dima Skrindievsky
(2:450/66.16)**

Играют несколько человек. Условия победы и поражения стандартны — победить всех. Если при своем ходе игрок, не имеющий ни одного замка, погибнет в схватке не с противником, а с нейтральным войском, игра будет завершена **для всех играющих**

Sergei Didenko (2:5002/21.25) А они нас вообще за людей не считают! При проигравшем одним из людей в Hot-Seat засчитывается поражение и всем остальным тоже

Черные драконы подвластны магии: Andrej Serdiukov (2:5035/13)

Компьютеру удается накладывать Blind на Черных драконов. А говорилось — магия на них не действует!

Не верь газам своим: Sergei Didenko (2:5002/21.25)

Наблюдая глюк в графике в бою. Восстановил архангелом чемпионов, лежащих у края карты. Их начинать бить, они поворачиваются к бьющему — и их изображение исчезает. После удара появилось двоящее изображение со смещением на один пиксел.

Птичку жалко: Sergey Prelov (2:5059/26.4)

Выполнил квест, оказалось, что дали за него 50 грифонов. Но у героя все слоты под юниты были заняты. Птички пропали... А ведь могли бы сделать по-человечески. Когда к тебе войска-то присоединятся, разрешают каких-нибудь своих ловов выкинуть

Редактор карт: Oleg Chebenev (2:468/95.19)

Никто, рисуя карту, не встречался с багом в Pandora box? Там можно выставить то, что дается герою, вскрываемый ящик, — от морали до любых войск. Но после того, как это выставлено и нажимаешь ОК, бонус пропадает. Навел курсор на ящик Пандоры снова, наблюдаешь надпись «Experience 0». На некоторых местах поставленный бонус не пропадал — это зависит от типа территории, на котором стоит Pandora box

Alex Trenty (2:5020/614.13) Если бы только это! Всем, рисуящим карты для HoMM III, будьте осторожны! В Help'e — ошибки. В частности, популярное требование «Найти артефакт», вопреки хелпу, не содержит возможности завершить игру **только** таким образом, если не найти артефакт, но победить всех противников, игра завершится

Это не единственный баг. Точно так же завершится игра при заданном условии постройки Graal Structure, и даже «Transport a specific artefact». В общем, идиотизм с окончанием игры производителей NWC/3DO, отмеченный в HoMM II, продолжается.

Теперь о хорошем. Карты, наконец, проверяются на допустимость (правда, в ряде карт, поставленных с игрой, при этом обнаруживаются ошибки). Телепортеры и кое-что еще я пока не проверял. Карты, наконец, сжимаются перед записью на диск (один из членов эки, надеюсь, сумеет раскрыть алгоритм описания). Есть Rumors для городов. Есть односторонние телепортеры! — то, чего так не хватало в HoMM II. Теперь, как я когда-то давно мечтал здесь, в эхе, возможны куда более сложные карты с точки зрения алгоритмов проходимости.

Убраны дурацкие пароли, фиксируется сам факт посещения беседки нужного цвета

Исключено сбивающее с толку даусмысленное понятие Ultimate Artifact: оно, кажется, есть всегда, и это, если не задано иное, — чаша св. Грааля

Наконец, в картах есть области, которые можно делать недоступными (Rock)

Раздвоение и у героев бывает: MaxDie (2:5020/955.9)

А вот это касается кампании. В первой миссии второй кампании (D&D) мне радостно сообщили, что 8 моих лучших героев перейдут со мной в финальную миссию. Я послушно «раскачал» несколько лобичников, в том числе джигна — специалиста по cha n light ping'u. На следующей (второй) миссии — новый замок, новая раса, полный андерграунд, все с нуля. При этом реклама о том, что в финал кампании со мной перейдут 8 лучших героев, и тут имела место. Захожу в таверну... и вижу своего джигна, естественно, нулевого-кого

Наминаю, езжу — и вижу, что его развитие пошло по другой схеме (выпадали другие primary и secondary skills). Так вот, собственно, которая из миссий этого джигна перейдет со мной в финал, если оба были крутыми лидерами? Или они размоются?)

АДАПТАЦИЯ ИГРЫ

Этот раздел — только для квалифицированных пользователей. На всех не угодишь: кому-то хочется использовать расширенные возможности игры, кто-то жалуется на недостаток места

Мне лично, как давнему поклоннику стратегической, а не зрелищной части стратегий, вообще не нравится «торможение» игры на музыкальных отрывках. Да и играть я предпочитаю под музыку, которую выбираю сам.

Понимая, что такие желания могут быть у многих из вас (а именно для вас и пишется этот материал), мы включили сюда эти сведения

И заставки ни к чему: Alexandr Bukreev (2:5020/1604)

В реестре есть запись «Show Intro»=dword 00000001. Заменяю последнюю 1 на 0, мы уберем назойливую заставку 3DO перед запуском игры. Поговорились разок — и хватит

Да и Autosave — лишняя: Alexandr Bukreev (2:5020/1604)

В реестре есть еще запись «Autosave»=dword 00000001. Меняю последнюю 1 на 0, мы исключаем опцию Autosave

А там еще дополнительное меню есть: Alexandr Bukreev (2:5020/1604)

Уж править — так править. Если по адресу 006CF3 и 0C9782 стоит «74», заменим на «EВ». По адресу 6D1C и следующему «74» и «25» заменим на «90» и «90». Будет показываться Cheat menu

Правим не только игры: Fyodor Safronov (2:5022/83.6)

Файлы сохраненных игр * CGM вполне раскрываемы. Инсталлируете WinZip старшее, разархивируете. Получаете 500 Кб сейва а-ля HoMM II

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Нет, это еще не конец. Уже вышел первый патч, уже оказалось, что на ряд CD он не становится, уже нашли причину, уже обрадовались новым возможностям и картам, уже увидели, что самые страшные баги так и не исправили

Об этом — в следующем раз

114 ИГРОМАННЯ Май 1999



КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

1 ON 1

Секретные персонажи

1. Oscar и Mash — начните игру в режиме «one player story» и встречайте персонажей по имени Oscar и Mash
2. King — выиграйте со всеми персонажами, включая героев по имени Oscar и Mash
3. Dr. T — начинайте игру в режиме «one player story» и встречайте Dr. T (его внешность может меняться произвольным образом)

Gallery mode

Одержите победу, используя любую персонаж. После этого в меню появится опция «art gallery»

Control basketball

Нажмите ▲

CALIFORNIA SPEED

Необходимо победить в следующих соревнованиях для получения указанных наград:

- Sport Series — Five-Oh car;
- Sport Series с Five-Oh car — Predator car;
- Sport Series с Predator car — Mano car,
- Light Series — Squirrel car;
- Light Series с Squirrel car — Insect car,
- Light Series с Insect car — Forklift car,
- California Cup — Semi truck,
- Heavy Series — Mountain Dew pick-up;
- Heavy Series с Mountain Dew pick-up — OL' truck,
- Heavy Series с OL' truck — Camper truck

DEAD OR ALIVE

Положение камеры

После достижения победы для каждого из ваших персонажей во время victory sequence нажмите ◀ и ▶, чтобы масштабировать картинку. Используйте direction pad для изменения угла камеры.

Очистить экран паузы

После того как вы поставили игру на паузу, нажмите Select

Дополнительные опции

Первые пять extra options появляются после определенных промежутков времени. Через каждые три часа игрового времени становится доступна одна дополнительная опция. Время отменяется «часами на экране «extra options». Соответственно, опции появляются на 3-м, 6-м, 9-м, 12-м и 15-м часу. Это не происходит автоматически. Когда часы пока-

зывают 3, 6, 9, 12 или 15, вы должны войти в режим для одного игрока, после чего выиграть или проиграть. Затем возвращаетесь в главное меню. Здесь появится надпись «Extra config open»

Секретные костюмы

Дополнительные костюмы можно получить, выиграв с выбранным вами героем на уровне сложности «normal» или выше. Вы можете получить первые костюмы для каждого персонажа, установив life-bar'y для себя на самом высоком уровне, а для оппонента на самом низком, а также выставив fight count на один. Получив все костюмы, доступные при помощи этого трюка, оставшиеся можно получить, установив игру на «default settings» (лучшие три раунда, жизнь — норма, сложность — норма, life-bar'y — норма). Продолав этот трюк, вы получаете первые десять костюмов Kasumi, первые девять костюмов Lei Feng и для всех остальных — первые пять костюмов

Сражаться с Ayane

Чтобы сразаться против Ayane, вы должны за первые пять минут победить Kasumi

Последние дополнительные опции

Для получения последней опции на экране «extra options» все герои должны получить предназначенные для них single costume's (включая Raidou и Ayane). Правда, вы не получите очень много — всего лишь CG viewer

Секретные голоса и музыка

Поместите «Dead or Alive» в любую CD плейер и перейдите сразу на track 2. Не проигрывайте track 1! Сорок одна минута музыки, семнадцать песен и одиннадцать сэмплов персонажей игры

Играть за Ayane

Для того чтобы сыграть в качестве Ayane, выберите все костюмы. Их должно быть 14 для каждого женского персонажа, 5 для каждого мужского и 3 для Raidou

Играть как Raidou

Чтобы сыграть за Raidou (последнего босса), надо победить, используя установив по умолчанию за каждого персонажа

GEX 3: DEEP COVER GESCO

Для активизирования чит-кодов поставьте игру на паузу. Удерживая L2, нажмите

- ↔↔↔↔↔↔ — нажмите Select, чтобы войти в режим отладки,
- ↔↔↔↔↔↔ — неуязвимость,
- ↔↔↔↔↔↔ — нажмите Select, чтобы войти в режим one-liners

MAX POWER RACING

Перевернутые треки

После того как вы пройдете все тридцать треков, вы сможете проехать по ним в противоположном направлении

Чит-коды

Для того чтобы активизировать следующие чит-коды, вам необходим режим «arcade». Высветите один из имеющихся треков и нажмите следующее сочетание клавиш:

- ↔↔↔↔↔ —
- Peru course — ● ■ R2 (2), R1 (2) — Max Power track,
- Rome course — L1 ● R1 ■ L2 ■ — GTI cars,
- USA course — ■ L1, R2, L2 ● R1 — R/C cars,
- Africa course R1, R2, R1, L1 ■ L1 — все треки,
- J.K. course R1 ■ L1 ● R2 ● — Performance cars

NBA LIVE '99

Играть за Гориллу

Отправляйтесь на экран «Create Player» и наберите в качестве имени «BIG BOY». Затем введите для игрока Charles Barkley's attributes. Горилла появится теперь во free agents list

Fake pass

Во время игры нажмите L2 — ■

Bonus teams

Откройте экран «Rosters» и выберите опцию «Create Custom Team». Затем введите одну из следующих локаций и названий команд. Чтобы получить доступ к соответствующей команде, которая состоит из членов группы разработчиков

Location	Team name
EA	Europeals
Hitmen	Coders
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
Hitmen	Rebounds
Hitmen	Earplugs



SONY PLAYSTATION

СКРОМНОЕ ОБАЯНИЕ ЧЕРНОЙ МАГИИ

В начале апреля компания 3dfx выпустила новое семейство 3D-ускорителей — Voodoo3. В это семейство входят Voodoo3 2000 — младший представитель нового семейства, Voodoo3 3000 и Voodoo3 3500 — более мощные и, соответственно, более дорогие платы.

Все три модели построены на основе одного чипа — Voodoo3, производимого по технологии 0,25 мкм. Отличаются они тактовой частотой чипа и памяти и наличием/отсутствием видеовыхода.

Voodoo3 — развитие идеи Banshee, первого чипсета от 3dfx, сочетающего в себе 2D- и 3D-ускорители, появление которого ознаменовало отказ 3dfx от идеи отдельной платы — 3D-ускорителя. Таковыми были платы на Voodoo и Voodoo2. Плата на основе Banshee, а теперь и Voodoo3, — это единое устройство, обеспечивающее непоющую работу и в 2D, и в 3D.

Рабочая частота Voodoo3 2000 — 143 МГц (RAM-DAC 300 МГц, память SDRAM), Voodoo3 3000 — 166 МГц (RAMDAC 350 МГц, память SDRAM, имеется NTSC/PAL ТВ-выход), Voodoo3 3500 — 184 МГц (RAM-DAC 350 МГц, память SGRAM, ТВ-выход, выход для одновременной работы с ЖК-монитором).

Редакция получила для ознакомления плату Voodoo3 2000. Приведем основные цифры, характеризующие ее производительность и возможности:

- 6 млн. треугольников/с;
- 285 млн. текселей/с;
- 128-разрядный 2D-ускоритель с поддержкой 8-, 16-, 24- и 32-разрядной глубины цвета,
- поддержка DirectX, Glide и OpenGL,
- Alpha-Blending,
- однопроходный Bump Mapping,
- однопроходный трilinearный MIP-Mapping,
- субпиксельная и субтексельная коррекция,
- затенение Гуро,
- пиксельный туман,
- истинное мультитестуирование — наложение двух текстур на пиксель за такт,
- Z-буфер с плавающей точкой (W-буфер)/

Плата весьма неплоха для своей цены: ее неоспоримое преимущество, конечно же, — совместимость с Glide API версии 3.0, т. е. можно рассчитывать, что на ней пойдут и те старые, но любимые 3dfx-игры (хотя, к сожалению, не все: например, для Unreal/Glide и NFS3/Glide потребуется установка исправлений — патчей). Плата, естественно, полностью совместима с DirectX 3D. Также имеется мультитестуирование (http://www.react.org, http://vbxboards.com, http://www.weak3d.net, http://vbx1.stack.net), плата демонстрирует вполне достойную производительность: быстрее Riva TNT и чуть медленнее Voodoo2 SLI (двух параллельно работающих ускорителей Voodoo2), встроенный RAMDAC с частотой 300 МГц позволяет установить комфортную частоту обновления экрана — 85–120 Гц на наиболее ходовых разрешениях от 1280x1024 до 1024x768. Плата поддерживает разрешение до 1600x1200 в 3D и 2046x1536 при 75 Гц в 2D, но качество изображения на высоких разрешениях снижается.

Как и Voodoo2, Voodoo3 поддерживает мультитестуирование, причем оно реализовано таким образом, что в играх с его поддержкой архитектура



Voodoo3 обеспечивает весьма заметное преимущество в скорости перед конкурентами, например, в Quake 2, играх, реализованных на его движке, и, соответственно, в OpenGL-играх.

Среди недостатков платы называют 16-разрядный рендеринг, использование не всех возможностей шины AGP, небольшой — 256x256 — размер текстур, менее качественное изображение по сравнению с платами конкурентов.

Несмотря на то что платы на основе Nvidia Riva TNT или ATI Rage 128 обладают более широкими возможностями, многие разработчики пока еще ориентируются на возможности кристаллов от 3dfx, учитывая их возможности и ограничения архитектуры. По словам Лучиано Алибанди, менеджера по маркетингу компании 3dfx/STB, существует уже более 500 продуктов под Glide 3, и именно Voodoo3 — лучший выбор для геймера. И хотя ситуация постепенно меняется, во многих играх возможности новых мощных плат остаются неостребованными, что оставляет место на рынке ставшим многим привычным чипам с маркировкой 3dfx.

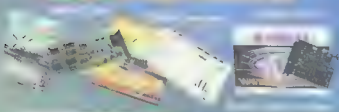
Стоит ли покупать именно Voodoo3? Дело в том, что производители компьютерных комплектующих в последнее время, пожалуй, изобрели уже все новинки, которые появляются все чаще. В начале апреля вышли платы на 3dfx Voodoo3, в конце — на Nvidia Riva TNT2, чуть позже появится Matrox G400. Если вы не спешите и у вас более-менее современная машина, всегда можно повременить, дожидаясь выхода новейших устройств, почитать тесты и сравнения, выждать, пока снизятся цены. Если же вам нужна плата прямо сейчас, вы любите Glide-игры, у вас монитор не более 17 дюймов и материальные возможности ограничены, то Voodoo3 2000 вам подойдет. Поскольку платы на Voodoo3 выпускаются как в AGP, так и в PCI-варианте, а AGP-тестирование Voodoo не использует, представляется, что это прекрасный выбор для обновления, скажем, связки из любой не слишком новой 2D-платы и Voodoo или Voodoo2. Розничная цена Voodoo3 2000 в Москве — от 125 долл., и плата вполне оправдывает свою цену.

Плате — дистрибуция в Москве
по адресу: 125080, Москва, Ленинский пр., 125
тел. 255 9295 http://www.3dfx.com

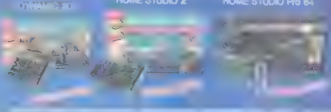
MAX AUDIO & VIDEO EQUIPMENT



STEREO COMPONENTS



STEREO HOME AUDIO SYSTEMS



STEREO COMPONENTS



STEREO COMPONENTS



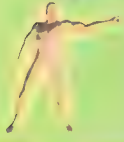
STEREO COMPONENTS



STEREO COMPONENTS



RACE LEADER PRO



MAX AUDIO & VIDEO EQUIPMENT
1000 N. 10th St. Suite 100
Minneapolis, MN 55401
(612) 338-1000

MAXI МАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

В современном мире компьютер для большинства людей стал неотъемлемой частью повседневной жизни и используется на работе и дома. Из собственного опыта мы знаем, что именно офисные приложения не требуют от компьютера мощных ресурсов. Для работы с электронной таблицей, текстовым редактором или прочими офисными приложениями достаточно на сегодняшний день и далеко не самого мощного и современного компьютера. Больше ресурсов требует работа с Интернетом. Еще больше ресурсов требует работа со звуком и видео. Поэтому на сегодняшний день наиболее ресурсоемкой задачей является именно игровое применение компьютера. В этом случае происходит одновременная работа со звуком, видео, трехмерной графикой, Интернет и многим другим. Именно поэтому для игр требуется наиболее «навороченный» компьютер. Использование компьютера дома, особенно младшими членами семьи, которых интересуют в основном игры, влечет за собой постоянное обновление и дополнение самыми современными периферийными устройствами, которые стоят далеко не дешево. Такие устройства производятся в несметном количестве различными фирмами, каждая из которых специализируется в какой-нибудь конкретной области компьютерной индустрии, и зачастую фирмы-производители не учитывают, что каждая новинка увеличивает требования, предъявляемые к центральному процессору. Чем больше современных устройств вы ставите внутри вашего компьютера (особенно видеоплаты на шине AGP и звуковые платы на шине PCI, имеющие большой объем программных эмуляций), тем выше требования к центральному процессору компьютера, и его замена на более мощный станет необходимостью. Многие компьютерные производители специализируются на производстве узкого спектра изделий (к примеру, только графические ускорители или только звуковые платы и т. п.), и они зачастую не принимают во внимание, как будут взаимодействовать те или иные устройства с не самыми быстрыми, а соответственно, и более дешевыми процессорами. Эта ситуация особенно актуальна в наше послескриптическое время.

Увы, с универсальным производством развлекательного компьютерного железа до последнего времени мы не сталкивались. Ныне можно выделить одну достаточно крупную компанию, специализирующуюся в области компьютерных развлечений. Это французская компания Guillemot Corporation. До 1997 года вряд ли кто слышал название этой фирмы, тем более что ее продукция полностью отсутствовала на нашем рынке. Известны были в основном Creative и Diamond. Но, как говорится, в тихом омуте черти водятся, вот и компания Guillemot дебютировала на нашем рынке звуковыми платами, которые получили самые лестные отзывы компьютерных изданий, профессионалов и самих пользователей. Дальше — больше. Как выяснилось, в дальнейшем на рынке появились и другие оборудование, как для любительского, так и для профессионального использования. Среди такого оборудования хочется особенно отметить ускорители трехмерной графики, сканеры, мультимедийные колонки дешевой и дорогой ценовой категории, джойстики и рули, системные записи компакт-дисков и многое другое.

Всего этого Guillemot добились благодаря тому, что располагает огромным научным потенциалом. Большинство разработок проводятся ее специалистами во Франции. Существова с 1984 года, Guillemot накопила большой опыт в игровой индустрии, являясь дистрибьютором таких фирм, как Thrustmaster и CH, а также выпуская огромное количество всевозможных дополнений для игровых приставок Nintendo, Playstat on и прочих. Кроме того, в группу компаний Guillemot входит компания UBISoft, которая занимается производством только программного обеспечения и известна на российском игровом сегменте по таким играм, как Tonic Trouble, POD, FI Racing Simulation, Red Line Racer, Sub Culture. Компании Guillemot удалось обеспечить высочайшее качество продуктов с максимально возможной совместимостью между ними, так как она занималась одновременно разработкой звуковых плат, ускорителей графики, акустических систем, игровых манипуляторов, имея возможность протестировать все это оборудование в совместной работе еще до выхода его в продажу.

Теперь вернемся к основной нашей теме — MAXIмальной конфигурации игрового компьютера. Для начала определим основную тезис, по которому будем подбирать комплектующие к пока что эмпирическому компьютеру: максимальное быстроедействие каждого узла в отдельности без потери общего быстроедействия системы. Если использовать более доступный язык, это звучит так: «каждая деталь должна обладать максимальным быстроедействием и как можно меньше использовать ресурсы центрального процессора». Эта проблема особенно остро стоит в нашей стране, так как у большинства пользователей далеко не Pentium III.

Итак, начнем со звука. На сегодняшний день множество производителей предлагают звуковые платы на базе шины PCI. Безусловно, это правильно и справедливо, но с некоторыми оговорками. Эти платы хороши только для компьютеров, оборудованных быстрыми процессорами. Поэтому для вашей системы будет наиболее актуальной звуковая плата, реализующая максимальное возможное количество функций аппаратным методом. И Guillemot предлагает нам такую плату — Maxi Sound 64.

Звуковые платы Maxi Sound 64 разработаны и производятся на базе DSP RISC процессора Dream со скоростью работы 50 MIPS (50 миллионов операций в секунду). Применение такого мощного процессора позволило добиться значительной производительности при работе со звуком и освободить основной процессор от выполнения операций, связанных с этой работой. Этот процессор включает в себя мощный смплер, 8-канальное устройство воспроизведения цифрового звука и одноканальное устройство записи, звуковую секцию обработки всех источников сигнала. Для обеспечения стопроцентной совместимости с игровыми стандартами и приложениями DOS на платах установлен набор микросхем ESS1868. Применение процессора Dream не только в дорогих профессиональных моделях, как это делают другие производители, но и в платах среднего ценового диапазона, на которые спрос значительно выше, видимо, и позволило

компания добиться такого сочетания возможностей, качества и цены

В семейство звуковых плат **Maxi Sound 64** входят 3 платы, ориентированные на различные категории пользователей

Dynamic 3D — рекомендуется для любителей игр с крутым звуковым сопровождением, при этом сохраняя при этом музыкальные возможности и высокое качество звука. Цена — всего 70 долларов;

Home Studio 2 — «Домашняя Студия». Как видно из названия, практически профессиональные возможности и качество звучания. Розничная цена — 165 долларов;

Home Studio Pro 64 — самая мощная модель, ориентирована на профессионалов и любителей высокого уровня для работы в домашних условиях с профессиональным качеством. Цена — 210 долларов

Высококачественный сэмплер с 64-нотной полифонией, с 4 Мб (для Dynamic 3D — 2 Мб), расширяемыми до 20 Мб (Dynamic 3D — 18 Мб), общими модулями расширения памяти SIMM 72 pin с временем доступа не более 60 нс.

Специальной подбора памяти не требуется! В синтезаторе предусмотрен режим загрузки нескольких звуков в один инструмент, что позволяет на одной клавиатуре играть сразу несколькими инструментами. Максимальный размер загружаемого звука — 512 Кб (16 бит моно), что составляет примерно 12 секунд. Пакет MaxMemory 64, поставляемый в комплекте, обеспечивает доступ ко всем параметрам синтеза, позволяет создавать собственные уникальные инструменты, банки и загружать их в оперативную память сэмплера. Применительно, что банк 4 Мб загружается примерно 3 секунды. Синтезатор полностью, до уровня Sysex, совместим с Roland-GS, и в комплекте идет банк GS-звуков (128 инструментов, 97 вариаций и 200 удельных звуков в 16-нотбор, т. е. всего 425) вполне приемлемого качества. Так как на плате вообще нет ROM (ПЗУ) и все звуки загружаются в оперативную память платы (заметьте, оперативная память компьютера не используется), замена банка или отдельных инструментов на те, которые больше нравятся пользователю, проблемы не составляет. На сегодняшний день в Интернет можно найти более 100 Мб различных банков звуков. Также можно приобрести профессиональные библиотеки звуков **GrooveStyle** на CD — пианино, клавишные инструменты, гитары и звуки в стиле хип-хоп.

По поводу секции записи и воспроизведения цифрового звука этих плат можно сказать однозначно — аналогов нет. Платы имеют 8 аппаратных каналов воспроизведения и один канал записи, и работают они одновременно, чтобы было понятнее — для системы и пользователю плата выглядит как в устройствах воспроизведения и одно устройство записи звука. Некоторые производители в спецификации на свои платы также пишут о 4-х или 8-ми и более каналах воспроизведения, но это достигается программным смешением нескольких wav-файлов и воспроизведением их через один аппаратный канал. Очевидно, что при этом используются ресурсы основного процессора. В случае Maxi Sound 64 этого не происходит. Здесь можно открыть 8 проигрывателей wav-файлов, загрузить в каждый из них разные файлы и одновременно включить их на воспроизведение. Попробуйте это сделать на платах какого-либо другого производителя — уже второй проигрыватель выдаст вам сообщение, что устройство воспроизведения занято. Такая архитектура позволяет разгрузить основной процессор и значительно ускорить работу с цифровым звуком. В случае, если пользователю мало 8 (16 для Home Studio Pro 64) кана-

лов, можно на каждом аппаратном канале воспроизводить несколько wav-файлов программным методом, как это делалось раньше на платах других производителей. Такие возможности в сочетании с отличным отношением сигнал/шум 88 дБ(A) (91 дБ(A) для Home Studio Pro 64) вплотную приближают качество звучания к профессиональному.

Как было сказано выше, синтезатор полностью совместим с Roland-GS до уровня Sysex, то есть пользователь может накладывать эффекты Chorus (8 типов) и Reverb (8 типов) на каждый MIDI канал, настраивать параметры эффектов и устанавливать их глубину для каждого канала. Кроме того, можно накладывать те же эффекты с теми же условиями на каждый цифровой канал и эффекты Reverb, Echo, Delay и Pitch на входные сигналы (Mic, Linein). Все платы Maxi Sound 64 оборудованы системой интерактивного Surround звука с возможностью подключения 2 х или 4-х колонок. Музыканты также порадуют аппаратный (опять ресурсы компьютера не используются) четырехканальный графический эквалайзер. Как видите, и в этой части Maxi Sound 64 превосходит все предлагаемые на рынке платы. Продолжая разговор о звуковых платах Guillemot, необходимо отметить, что с 1 апреля начались продажи новой звуковой системы Maxi Studio ISIS. Эта звуковая система является достойным продолжением линии звуковых плат MAXI Sound Home Studio, обладает всеми возможностями предыдущих моделей и некоторыми принципиально новыми функциями. Аббревиатура ISIS расшифровывается как Interactive Sound Integration System — интерактивная звуковая интегрирующая система. MAXI Studio ISIS — это не просто звуковая плата, это система, позволяющая пользователю объединить в единое целое все звуковое и музыкальное оборудование и управлять им с помощью компьютера.

В комплект поставки входит внешняя панель, оборудованная восемью независимыми линейными входами, четырьмя независимыми выходами с возможностью мониторинга любого из восьми входов на любом из четырех выходов, цифровыми коаксиальными и оптическими S/P DIF входами и выходами и MIDI входами и выходами. Для достижения профессионального качества звука в системе применены 20-битные высококачественные сигналы/шум не менее 95 дБ) ЦАП/АЦП фирмы Burr-Brown, и размещены они на внешней панели, что позволило исключить воздействие на них «шумящих» компонентов системы: жестких дисков, CD-ROM приводов, графических ускорителей и пр.

Сердцем системы является RISC DSP процессор Dream 9707, включающий в себя сэмплер-синтезатор и секцию обработки цифрового звука. Применение этого процессора позволило полностью разгрузить основной процессор и достичь максимальной производительности при работе со звуком. Для обеспечения стопроцентной совместимости с большинством игровых стандартов на плате применен звуковой ускоритель для шины PCI ESS Maestro 2E-M. Полное аппаратное решение и отсутствие программных эмуляций позволяет устанавливать эту систему даже на медленные компьютеры типа Pentium MMX — 166 МГц без потери быстродействия.

В комплект поставки входит 5 CD с программным обеспечением для управления всеми системами, редакторы инструментов и банков, 200 Мб банков, профессиональный редактор Enigma Audio Logic Pro, Sonic Foundry Acid DJ и многое другое.

В ближайшие два месяца должна появиться на российский рынок новая звуковая плата под названи-



ем Maxi Sound 128. Известно уже точно, что она будет использовать микросхему от такого именитого производителя, как Yamaha YMF774.

Продолжаем тему звука: одолеть Вас может скука, если не поставите сразу акустическую пару (извините за рифму). Фирма Guillemot имеет огромный выбор колонок на любой вкус, цвет и «кошелек». Компания предлагает небольшие недорогие активные колонки Booster 40, Booster 160 Radio и Booster 240 для домашнего и офисного применения. Стоит обратить внимание на то, что колонки Booster 160 Radio оборудованы встроенным стереорадиоприемником. Они и играют приемлемо, и ловят сигнал хорошо, и стоят 25 долларов, и больше ни у кого такого нет, и лишний слот в компьютере не занимают. А что они в следующий раз придумают, интересно? Кто-то холодильник уже придумал, который к Интернет подключается. Дожили.

Теперь несколько слов о более престижных моделях. Модель Booster 640 — это двухполосные колонки (средне/низкочастотный диффузор с отдельной пищалкой), выполненные в деревянном корпусе, с выходной мощностью 20 Вт на канал, которые утрут нос многим мини-системам. Эти колонки оборудованы микрофонным входом и дополнительным линейным входом, позволяющим подключить второй источник звука.

Венчает эту линейку комплект под названием Maxi Subwoofer 720 SD. В комплект поставки входит низкочастотная колонка (30 Вт) и 4 сателлита (высокочастотные колонки по 10 Вт каждая). Система оборудована двухканальным усилителем с раздельным управлением (громкость и тембры) для каждого канала (фронтальный и тыловой), что делает возможным реализовать функции трехмерного звука на четырех колонках при использовании данного комплекта со звуковыми платями линии Maxi Sound 64. После прослушивания этой акустической системы хочется особо отметить хорошо сбалансированный звук и необычайно глубокий и мягкий бас. Суммарной выходной мощности в 70 Вт (номинальной!) вполне хватает для комнаты средних размеров. На наш взгляд, цена в 150 долларов отвечает тем возможностям и качеству, которые предоставляет этот комплект.

Если позволяют возможности или комната огромная, то можно докупить на фронт и 640 колонки, и тогда — держитесь, сосед! 30 Вт сабвуфер + 40 Вт фронт + 20 Вт тыл, итого 90 Вт выходной мощности по номиналу. Да если еще поставить что-нибудь типа Quake II, а сабвуфер — поближе к стене, то через 5 минут либо соседняя квартира опустеет, либо Вам выломают входную дверь.

Но можно пойти и по другому пути: купить себе Maxi Headset (наушники с микрофоном) и играть, не мешая окружающим. Микрофон можно использовать для переговоров с другими игроками во время игры по сети.

Звук звуком, а держаться за что-то надо. У Guillemot есть два варианта — либо джойстик, либо руль. Если вы заядлый гонимик и, кроме NFS III или F1, ничего не признаете, то руль — это Ваше орудие игрового труда. Руль Race leader 3D — это самый простой и доступный в смысле стоимости (60 долларов) вариант управления автомобилем. Если Вы хотите получить максимум удовольствия и реализма, то нужен Race Leader Force Feedback. Это руль с обратной связью, который позволяет Вам почувствовать все тонкости управления машиной. Больше всего нам понравилась работа руля в игре Need For Speed III. Если Вы съезжали на обочину или проехали на маленькой скорости по бревнам, то держите

руль крепче в руках. Отдача достаточно сильная, и приходится прилагать усилия, чтобы справиться с управлением. Если руки слабые и Вам трудно удержать его, то Вы сможете отрегулировать степень прилагаемого усилия в соответствующих настройках. Особенно трудно управлять автомобилем на заснеженных трассах. Реализм очень высок, и малейшая пробуксовка автомобиля отражается на работе руля (его начинает бросать из стороны в сторону), а также хорошо ощущаются заносы, столкновения и прочие помехи, встречающиеся на дороге. В общем, описывать такой руль — дело неблагодарное. Его надо попробовать, чтобы понять, что он из себя представляет. 27 различных эффектов отдачи руля, педали, стилизованные под педаль гоночного автомобиля, совместимость с системой Immersion и i-Force, использование COM порта или USB порта за всего лишь 150 условных единиц — поверьте, это совсем не дорого. Тем более, что на московских рынках данная цена оказалась самой низкой из всех тех рулей с обратной связью, которые там предлагаются. В завершение скажем — для гонимика штука просто необходимая, да и в леталках его тоже можно использовать.

Джойстики два. Как для игрового порта, так и для USB (но только под Windows 98). У них два преимущества: первое — они цифровые, второе — дают очень плавные и точные движения, а также имеют регулировку по высоте. Джойстики нам понравились больше, чем знаменитый Logitech Wingman Extreme. Поискав в Интернет, можно увидеть много-исленные обзоры, в которых приверженцы к изобилию американцев дали этим джойстикам очень высокую оценку.

Очень важная деталь. Guillemot производит и успешно производит графические ускорители на базе 3dfx Voodoo 1, Voodoo 2 и Banshee. Кстати, по поводу Banshee. В свое время в Интернет на сайте ixbt stack net был размещен обзор платы, которая называлась Maxi Gamer Phoenix, и о ней были самые лестные отзывы. К сожалению, поскольку компания 3dfx заявила, что больше не будет продавать свои наборы микросхем третьим производителям, фирме Guillemot пришлось менять курс, и она на весь мир объявила в марте этого года о подписании стратегического соглашения с конкурентом 3dfx — компанией Nvidia, которая производит Riva TNT 2. Что же, будем ждать новичков, они должны уже будут появиться в скором времени.

В довершение очень хочется отметить техническую поддержку всей продукции, представленной на нашем рынке. Ее можно получить в Интернет, а также у дистрибьютора в России — <http://www.megaftrade.ru>. У них же можно получить и руководства пользователя на русском языке, дополнительные звуковые банки и обновленные версии программного обеспечения.

Возможно, с выходом Guillemot на всемирный рынок позиции таких гигантов, как Creative и Diamond, все-таки пошатнутся, тем более, что ни один из них не представляет такого спектра продукции, как это делает Guillemot.

Как Вы видите, уважаемый читатель, с помощью оборудования только одной фирмы можно комплектовать игровой компьютер, который будет отвечать всем Вашим требованиям, и Вы будете уверены, что те комплектующие, которые в нем установлены, будут полностью совместимы между собой и будут служить Вам верой и правдой до тех пор, пока не наступит время очередного upgrade-а.

Будем надеяться, что работа франчайзов на российском рынке окажется плодотворной.



26 апреля 1999 г. корпорация Intel представила два новых изделия, обеспечивающих рост производительности и расширение возможностей недорогих ПК. Это процессор Celeron с тактовой частотой 466 МГц и предназначенный для недорогих ПК новый набор микросхем Intel 810 со встроенной трехмерной графической подсистемой на шине AGP, обладающий программно реализованными возможностями аудио, модема и DVD, что позволит снизить стоимость готовых ПК, по различным оценкам, на 50–100 долл.



Рост производительности недорогих ПК на базе микросхем Intel 810 стал возможным благодаря применению целого ряда новаторских решений. Так, новые технологии Direct AGP и Dynamic Video Memory (динамическая видеопамять) обеспечивают рост быстродействия современных трехмерных графических приложений за счет удвоения скорости обмена данными по шине AGP. Технология Instantly Available PC обеспечивает быстрый возврат компьютера в рабочий режим при понижении питания, а архитектура Intel Accelerated Hub повышает быстродействие мультимедийных средств путем удвоения пропускной способности канала связи внутри чипсета. Кроме того, набор микросхем Intel 810 позволяет, наконец, избавиться от ряда устаревших технологий (таких, как шина ISA), способствуя тем самым повышению надежности и удобства в работе с ПК.

При различных модификациях набора микросхем Intel 810 поступят в продажу в июне с. г., тогда же начнутся широкие продажи материнских плат на основе нового набора.

...

7 апреля в московском детском клубе «Компьютер» состоялась совместная презентация клуба и компании Intel, посвященная созданию членами клуба трехмерной модели Красной площади.

Некоммерческий проект «Красная площадь» может служить образцом творческого освоения детьми истории и культуры своей страны с помощью новых технологий. В трехмерную сцену, созданную старшеклассниками Даниилом Мищенко и Ильей Колдратовым в кружке московского детского клуба «Компьютер», интегрированы ссылки на рефераты, посвященные истории и архитектуре Красной площади. Эти рефераты написали школьники 9-х классов из лицея № 109, активного участника Московской компьютерной детской информационной сети (www.mkids.ru).

Трехмерная Красная площадь представляет собой междисциплинарный образовательный и развлекательный проект, позволяющий не только совершать прогулки по главной площади российской столицы, но и изучать историю площади, пользуясь текстовыми

ссылками. Трехмерная Красная площадь будет доступна любому пользователю всемирной сети Интернет (ее адрес: <http://redsq.child.ru>), являя собой образец современного учебного Интернет-проекта для других учебных заведений, подключенных к сети.

Трехмерная модель Красной площади была создана школьниками с помощью редактора виртуальных миров Internet Space Builder 3.0 компании Paralle (com). Этот мощный редактор трехмерных сцен для Internet позволяет создавать виртуальные музеи, магазины и выставки, конструировать технические приборы, моделировать интерьеры, здания и целые города.

...

24 марта 1999 года издательство Warner Books (Нью-Йорк) выпустило книгу председателя правления и генерального директора корпорации Microsoft Билла Гейтса «Бизнес со скоростью мысли» (Business @ the Speed of Thought), представляющую собой исследование того, как стремительно технология меняет бизнес и общество.

«В течение следующих десяти лет бизнес изменится больше, чем за предыдущие пятьдесят», — утверждает г-н Гейтс во введении. Слияние цифровых технологий — персонального компьютера, электронной почты, Интернет и новых персональных цифровых устройств — уже привело к фундаментальным и необратимым изменениям. Новые цифровые инструменты входят в обиход гораздо быстрее, чем технологии, изменившие облик XX века: телевидение, телефония и даже электричество. Ускорение темпа изменений требует от бизнеса быстрой адаптации и оперативных действий. В основе новой экономики, по словам г-на Гейтса, лежит совершенно новый подход к ведению дел на основе своевременной и точной информации, позволяющей правильно спланировать производство, добиться беспрецедентного качества обслуживания клиентов, расширить возможности сотрудников и быстро реагировать на изменения. «Ждет ваше дело процветание или гибель? — зависит от того, как вы будете пользоваться информацией», — сказал г-н Гейтс.

«Эта книга адресована всем, кому интересно, как электронный век изменит бизнес, работу, государственные институты, образование и každодневную жизнь», — говорит Лоренс Киришау, председатель правления и исполнительный директор издательства Time Warner Trade Publishing. — Билл Гейтс — не только ведущий предприниматель, но и технологический мыслитель нашего столетия, что делает чрезвычайно ценным его взгляд на то, как технология поможет организации войти в XXI век».

Книга «Бизнес со скоростью мысли» посвящена трем основным темам: торговле, ведению дел и управлению знаниями. Каждая глава посвящена конкретному вопросу, например, «Как Интернет поможет лучше удовлетворить запросы клиентов?», отвечая на который г-н Гейтс показывает, как электронный подход помогает решить проблему или создать новые возможности. Г-н Гейтс использует примеры деятельности компаний из более чем двух десятков отраслей (в том числе и примеры организации работы в Microsoft) в таких сферах, как разработка продукции, обслуживание клиентов, маркетинг и кадровая политика. Каждая глава завершается списком рекомендаций делового и технологического характера.

Книга «Бизнес со скоростью мысли» публикуется и будет продаваться больше чем в 60 странах. Первая книга Билла Гейтса, «Дорога в будущее» (издательство





«Викинг», 1995), распроданная в количестве более 2,5 миллионов экземпляров, заняла первое место в списке бестселлеров газеты «Нью-Йорк Таймс». На Web-узле www.Speed of Thought.com можно найти более детальную информацию по некоторым описанным в книге примерам и темам

Microsoft

29 марта 1999 года на первой Конференции по внедрению Microsoft Office было объявлено об окончании разработки и тестирования Office 2000. Начало розничных продаж англоязычной версии Office 2000 намечено на 10 июня 1999 г. Выпуск и начало продаж русской версии Office 2000 запланированы на третий квартал 1999 года.

Информацию о новых средствах внедрения и сопровождения, информационных ресурсах, образовательных программах и партнерах можно найти по адресу <http://www.microsoft.com/office/2000deploy/>. Наиболее полный комплект Office 2000 Premium включает:

- FrontPage 2000 — приложение для создания и администрирования Web-узлов,
- PhotoDraw 2000 — приложение бизнес-графики,
- Word 2000 — текстовый процессор,
- Microsoft Excel 2000 — электронные таблицы,
- Outlook 2000 — клиента электронной почты и средства коллективной работы,
- PowerPoint 2000 — приложение для подготовки презентаций,
- Microsoft Access 2000 — настольную СУБД,
- Publisher 2000 — настольную издательскую систему (новый продукт Microsoft),
- Web-обозреватель Microsoft Internet Explorer 5.0 и Microsoft Small Business Tools.

Для работы с Office 2000 Premium необходим персональный компьютер с процессором Pentium 75 МГц (для работы с PhotoDraw рекомендуется процессор с частотой 166 МГц или выше) и операционная система Windows 95/98 или Windows NT Workstation 4.0 с установленным Service Pack 3. Пользователям Windows 95 и Windows 98 понадобятся 16 Мб оперативной памяти для работы операционной системы и дополнительно по 4 Мб памяти для каждого приложения пакета Office 2000 (Outlook требует 8 Мб). Пользователям Windows NT Workstation 4.0 и последующих версий понадобятся 32 Мб оперативной памяти для работы операционной системы и дополнительно по 4 Мб памяти для каждого приложения пакета Office 2000 (Outlook требует 8 Мб). Ниже перечислены требования Office 2000 Premium к объему свободного пространства на жестком диске при стандартной установке (при выборочной установке компонентов объем необходимого дискового пространства может меняться в большую или меньшую сторону):

- 252 Мб для диска 1 (Word, Excel, Outlook, PowerPoint, Access, FrontPage),
- 174 Мб для диска 2 (Publisher, Small Business Tools),
- 100 Мб для диска 3 (PhotoDraw)

На выставке Windows World/Spring Comdex компания Microsoft представила новую компьютерную мышь IntelliMouse Explorer, «привнесенную открыть новую эру в области периферийных устройств». Основная особенность нового устройства — отказ от шарика и коврика, названных «такими же архаичными, как матричные принтеры». IntelliMouse Explorer применена техноло-

гия IntelliEye — оптический датчик, обрабатывающий до 1500 изображений рабочей поверхности в секунду, и DSP — цифровой сигнальный процессор, отслеживающий изменение этих изображений и преобразующий его в привычное движение курсора по экрану. Мышь можно двигать по столу, стене, даже валящим джинсам — гарантируется четкое и надежное перемещение курсора по экрану. Поскольку мышь не имеет движущихся частей, ее не нужно чистить в течение всего срока службы. Разработанная с учетом требований эргономики, мышь весьма эстетично выглядит. Она имеет ставшее уже привычным колесико для прокрутки, а также две дополнительные настраиваемые кнопки на боковой поверхности, слева.

Продажи Microsoft IntelliMouse Explorer с интерфейсом PS/2 или USB начнутся в сентябре по цене около 75 долл. Обычная мышь IntelliMouse с технологией IntelliEye будет стоить 55 долл.

26 апреля 1999 г. сотни тысяч компьютеров по всему миру подверглись разрушительному удару печально известного вируса W95 CIH, получившего новое название — «Чернобыль». Вирус с большим размахом отметил 13-ю годовщину Чернобыльской аварии и стал настоящей катастрофой для огромного числа владельцев персональных компьютеров. Размах трагедии превзошел все ожидания.

Парализованы локальные сети многих российских и зарубежных крупных коммерческих и государственных организаций, банков, органов безопасности, информационных агентств и пр.

Количество «умерщвленных» и пострадавших компьютеров в каждом случае колебалось от одного до нескольких десятков и даже сотен. Евгений Касперский по этому поводу заявил: «Естественно предположить, что лишь около одного процента пострадавших пользователей позволили непосредственно нам. Подавляющее большинство, естественно, обращалось в местные компьютерные центры или самостоятельно восстановило разрушенные компьютеры. Учитывая это, можно утверждать, что по России в этот день от вирусной эпидемии пострадало не менее **ста тысяч компьютеров**. Оценить материальный ущерб, видя такие огромные цифры, я просто не берусь. Также не берусь оценить количество компьютеров, пострадавших во всем мире. Если даже российский парк компьютерной техники оценить как два-три процента от мирового, то это число может возрасти до десятизначного». День 26 апреля существенно сократил число пользователей, халатно относящихся к антивирусной защите. Жаль, что это произошло уже после того, как «грянул гром». Сколько потребуется таких «раскатов», чтобы массовый пользователь наконец понял всю опасность компьютерных вирусов?

Напомним, что 26 числа каждого месяца Win95 CIH стирает содержимое микроскопических Flash BIOS и уничтожает информацию на всех установленных жестких дисках. В первом случае ситуация исправляется заменой или перепрограммированием микроскопии (если это возможно), а во втором — форматированием носителя. В некоторых случаях восстановление информации на поврежденных вирусом жестких дисках все же возможно, однако это весьма дорогостоящая и длительная операция. Лаборатория Касперского разработала бесплатную утилиту обнаружения вируса W95 CIH, которая доступна для получения по адресу www.kaspersky.ru/enq/trafrock/2.p.

Лаборатория Касперского



ЧТО ТАКОЕ DirectX И ЗАЧЕМ ОН НУЖЕН?

Долгое время разработчики компьютерных игр и мультимедийных приложений сталкивались с большим разнообразием аппаратуры, будь то видеоплаты, звуковые платы, модемы или какие-либо другие устройства, возможности которых нужно использовать в играх или других программах. Разработчикам приходилось разрабатывать универсальные программы, способные работать хотя бы с несколькими устройствами одного типа.

Многие помнят, что в таких популярных (в свое время) играх, как Warcraft II после установки необходимо было указать игре тип имеющейся у вас звуковой платы. При этом вы должны были знать, какая у вас стоит звуковая плата, какой она использует порт (port) и какое занимает прерывание (IRQ). Если вы захотели, например, с другим поиграть по модему, то вы должны еще знать, как записываются и что означают инициализационные строки модема, а для разных модемов они разные. С развитием компьютерной индустрии ситуация все усложнялась.

С появлением и развитием Windows ситуация упростилась — программы стали работать с аппаратурой через драйвер, у программистов отпала необходимость писать программы, умеющие работать с разнообразными устройствами, а пользователю достаточно было настроить звуковую карту или модем один раз, и все программы автоматически использовали эти настройки. Но работа через драйвер существенно замедляла работу игр и мультимедиа-приложений, а так как большинство устройств требовало использования собственных API (программные интерфейсы), например, известный всем Voodoo, то ситуация принципиально не изменилась, а новая операционная система Windows 95 по сути не была пригодна для компьютерных игр.

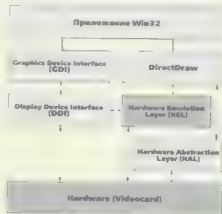
Для того чтобы преодолеть эти недостатки и обеспечить играм и другим мультимедиа-приложениям стандартный, но в то же время прямой доступ к аппаратуре, фирма Microsoft разработала библиотеку DirectX.

Библиотека Microsoft DirectX строится с использованием модели COM. Эта модель позволяет строить программы как бы из кирпичей (компонентов), причем любой «кирпич» можно в любое время заменить на более новый (обновить версию). При этом новый «кирпич» (компонент) должен работать так же, как и старый, но может в дополнение реализовывать новые возможности. Так, DirectX 5.0 реализует возможности

DirectX 3.0 плюс некоторые новые, библиотека Microsoft DirectX состоит из нескольких компонентов, каждый из которых выполняет строго определенные функции. Структура DirectX и взаимодействие его компонентов можно увидеть на рисунке.

DirectDraw ускоряет работу с двумерной графикой путем использования аппаратных возможностей графического ускорителя. Так как DirectDraw позволяет оперировать битовыми блоками (изображениями) непосредственно в видеопамяти, исключается необходимость в частой передаче изображения из системной (оперативной) памяти в видеопамять, и за счет этого достигается выигрыш в производительности.

Структура и взаимосвязи DirectDraw с аппаратурой и программным обеспечением



DirectSound позволяет программам быстро работать со звуком.

DirectMusic позволяет записывать и воспроизводить музыку.

DirectPlay позволяет играм передавать данные по модему или сети.

Direct3D дает возможность использовать в играх трехмерную (объемную) графику. Большинство нынешних видеоаппаратов аппаратно реализуют функции по работе с трехмерной графикой. Новые видеоаппараты поддерживают AGP — текстурирование (наложение изображений на каркасные объекты, причем изображения находятся в системной памяти). Ранее приходилось передавать изображения в локальную память видеоадаптера, только так изображения могли быть использованы.

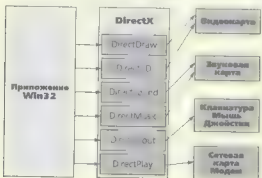
DirectInput позволяет в играх использовать следующие устройства: джойстики, мыши, клавиатуры и другие устройства.

Сейчас встречаются следующие версии DirectX: DirectX v3.0 — входит в состав Windows 95 OSR2 и Windows NT service pack 3 и 4.

DirectX v5.0 — входит в состав Windows 98 и распространяется отдельно.

DirectX v6.0 — распространяется отдельно, но может входить в состав Windows 98.

Практически на каждом CD с игрой также находится и DirectX нужной версии.



ИГРЫ

www.gamesnet.ru

Создатели сайта Gamesnet решили сделать глобальный проект, объединяющий и классифицирующий российские и зарубежные игровые ресурсы, чтобы можно было без проблем найти интересующую информацию по той или иной игре или фирме, найти подборки материалов по любимому жанру игр, или, скажем, получить полный набор ссылок по Quake. Эдакий вариант Rambler или Yahoo, но чисто игровой тематики. Создателим это почти удалось. Почти — потому что сайт еще недостаточно раскручен и количество ресурсов, безусловно, еще довольно скромное для проекта с такими глобальными целями. Тем не менее, здесь около 20 тематических разделов, каждый из которых, в свою очередь, делится на подразделы (некоторые из них, впрочем, пустуют), и удобная система поиска по основным российским и зарубежным игровым ресурсам

www.unreal3d.ru

Sky Town («Небесный город») — так называется страничка, посвященная исключительно одной игре, нереально Unreal3. Кто-то считает эту 3D-action игру более крутой, чем Quake, Half-life, Sin и прочие конкуренты, и с удовольствием до сих пор режет в нее — как по сети, так и с компьютером. На российском сайте «Зеркале» регулярно публикуются как зарубежные новости игры (выход новых патчей, информация о продолжениях и клонах, новые уровни, враги и скины), так и отечественные. К последним относится рассказ о чемпионате по игре, проводимых в Москве, с участием победителей и публикацией самых жарких моментов скватов (естественно, в виде скриншотов). Другой неплохой российский сайт по Unreal — www.unreal.ru. Он ничем не уступает своему собрату, а кое в чем и превосходит его.

www.haos.ru

Среди новых проектов в российском игровом вебе выделяется сайт «Ядерный Хаос», обращающий на себя внимание красочным неординарным дизайном. Пусть название вас не смущает — если сайт и имеет отношение к гонимым орудиям, то исключительно к компьютерной. То бишь рассказывает про новейшие игры, играть в которые лучше на PC, оборудован

ном по последнему слову техники. Классному дизайну вполне соответствует и содержимое сайта. Еще бы — над «Хаосом» трудится команда едва ли не из десятка человек. Новости игрового мира здесь обновляются в режиме on-line по несколько раз за день, что делает сайт похожим на эдакое игровое информационное агентство. Отзывы, рецензии, превью и все прочие атрибуты хорошего игрового сайта здесь реализуют на очень неплохом уровне

Warzone Network — глобальный сайт, состоящий из десятков других сайтов и страниц. Сайт обновляется ежедневно, и вы постоянно можете читать здесь самые свежие новости, перейти на специальный Review-сайт. Главная же «фишка» Warzone — это созвездие специальных сайтов, посвященных самым популярным компьютерным играм, как уже появившимся в продаже, так и только готовящимся к выходу. Например, Diablo II, Starcraft, Duke 3D и др. На этих серверах можно узнать о той или иной игре абсолютно все, как говорится, от А до Я. В «Военную зону» входят десятки сайтов, посвященных исключительно сетевой игре в лучшие 3D-action, RPG, стратегии, варгеймы и т. п. Словом, если вы любитель многопользовательских игр и еще не были на Warzone, обязательно сделайте это.

<http://games.msk.ru>

На этом крайне полезном для любого игромана сайте можно найти описания, солошечки, коды, апдейты, патчи для более чем 800 игр, которые удобно расположены по алфавиту. Коллекция постоянно обновляется силами многочисленных посетителей. Здесь же можно задать вопрос по игре (например, если вы застряли в каком-нибудь квесте или стратегии), и специалисты геймерского дела, которые регулярно посещают этот сайт, обязательно помогут вам. Есть тут и Top-100 игр, составленный по принципу: чем чаще скачивают с сайта коды или солошечки для игры, тем она популярнее. В начале мая самыми популярными среди игроков оказались секретные ключи для Heroes of Might & Magic III.

<http://nfs.ragepod.ru>

Какой любитель быстрой езды на лихих Pentium'ax и шустрых Celeron'ax не знает Need For Speed? Правильно, NFS знают все. Можно

относиться по-разному к этому популярнейшему автосимулятору, но, безусловно, следует признать, что игра действительно выделяется

Свидетельством этому служат десятки Интернет-сайтов, посвященных игре. Один из них родился в нашей, российской Паутине. На этом NFS-сайте можно почитать новости как о старых (первые три части), так и о новых проектах серии NFS (четвертая часть)

Здесь можно скачать новые машинки для любимой игры. Причем не только банальные «Феррари» и «Лотусы», но и разнообразные грузовички, и даже «Ладу» — дескать все это — народное творчество, но работает отлично и делает игру гораздо веселее

МУЗЫКА

www.tequila.ru

Уральские исполнители из Екатеринбургa всегда были хедлайнерами отечественного рок-н-ролла наряду с командами из Питера и Москвы. Свердловский рок-клуб стал настоящей фабрикой по производству кумиров: вспомним «Наутулус Помпильус», «Агаты Кристи» и, конечно же, «Чайф». Ребята из этого коллектива имеют репутацию честных, бескомпромиссных парней, поющих серьезные песни о тяготах и радостях жизни

Недавно «Чайф» объявлялся собственной страницей в Сети и публикует здесь важнейшую информацию о жизни группы. Это расписание концертов по нашей огромной стране, фотоленты, публицистика самих участников коллектива, история группы, дискография и все прочие атрибуты домашней странички рок-ансамбля (гостевая книга, новости и т. п.)

www.tequilajazz.spb.ru

Питерский проект «Текиладжаз» считается лучшей российской группой, исповедующей альтернативный тяжелый рок. Не зря именно лидера «Текилы» Женю Федорова и его ребят пригласили выступить «на разогреве» у американских суперзвезд Smashing Pumpkins, когда те приезжали прошлым летом в Россию. Сайт хотя и не является официальным, но оформлен популяче некоторых официальных. Обновляется он едва ли не ежедневно, его создатели с энтузиазмом повествуют о последних событиях жизни любимого коллектива, дают репортажи с концертов,

МАСС-МЕДИА

Спутниковое телевидение постепенно становится таким же неотъемлемым атрибутом комфортной цивилизованной жизни современного социума, как телефон или компьютер. Крупнейший российский сайт, посвященный спутниковому вещанию, поможет вам разобраться, что есть что в мире «тарелок» и каналов. Здесь вас научат правильно выбрать оборудование для спутникового телевидения, дадут полезные советы по установке и настройке, поведают, как подключиться даже к самым экзотическим для России каналам.

www.drudgereport.com

Когда лет через 5–10 кто-нибудь сподобится написать учебник по сетевой журналистике, первую главу автор просто обязан будет посвятить знаменитому Драджу. Былший продавец сувениров и не состоявший газетчик, Драдж прославился благодаря своим оригинальным сетевым обзорам. Зачастую горячие новости появлялись у Драджа раньше, чем у глобальных теледракокомпаний.

Например, о гибели принцессы Дианы он сообщил на 3 минуты раньше, чем CNN; именно Драдж впервые поведал миру о злополучной Монике Левински.

Словом, читающий по-английски найдет на сайте Драджа немало интересного. Остальным могу посоветовать лишь одно: изучайте английский!

С юмором на нашем телевидении, увы, довольно туго. Нет, конечно, регулярно выходящих с целью рассмешить нас, зрителей, совсем немало. Однако это едва ли получается у доморощенных телеюмористов. Картину скрашивает «ОСП-студия» канала ТВ-6. Былые КВНщики, ребята из «Очень смешной передачи» достойно справляются с задачей — мы смеемся!

У ОСП есть своя страничка в Интернет, где они публикуют «лучшие новости недели», полученные от посетителей странички по почте. Эти же новости можно услышать в конце самой передачи. Кроме того, на странице можно посмотреть биографические справки о великой легкой сцене актеров, занятых в программе Татьяне Лазаревой, Шаце, Бочарнике и других.

активно участвуют в полемике в форуме сайта. Словом, если вы поклонник данного коллектива, то лучшего места для тусовки, чем этот сайт, вы не найдете.

ПОЛЕЗНЫЕ СТРАНИЦЫ

После экономического кризиса многим пользователям стало довольно-таки накладно оплачивать доступ в Интернет. Ведь почти все провайдеры (продавцы Интернет-услуг) назначают цены в долларах, а зарплату большинству населения России платят все же в рублях. Тем не менее, найти фирму, где доступ в Сеть предоставляется по более или менее приемлемым ценам, реально. Для этого нужно зайти на данный сайт.

Здесь представлены все известные авторам сервера российские провайдеры. Воспользовавшись удобной системой поиска, можно выяснить, какая компания предлагает наиболее удобный и выгодный для вас тариф.

Аналог всемирно известных www.netmail.com и www.hotmail.com, этот сайт придется по душе тем, кто устал от тормозных интернет-почтовых серверов. К тому же с mail.ru не будет проблем даже у не знающих английского. Интерфейс (весьма, кстати, удобный) здесь на русском. Система пользуется немалым успехом — уже сейчас зарегистрировано более 100 тысяч абонентов mail.ru. Для России это действительно астрономическая цифра.

Сделайте своим любимым и друзьям приятным! Подарите им цветы. Пускай и виртуальные. Главное — от чистого сердца. Сервер «Виртуальные цветы» предоставляет нам отличную возможность презентовать любимому человеку букет алых роз или черную орхидею. Конечно, при условии, что у него есть e-mail.

Помимо банальных букетов здесь имеются также фотографии с экзотическими фруктами. Впрочем, такой «подарок» в наше свободное время мало кто оценит по достоинству.

«Look at all that lonely people», — пели еще 30 лет назад «The Beatles». Ситуация с тем пор мало

изменилась. Зато теперь у одиноких людей появилась такая полезная штука, как Интернет. Помочь страждущим найти друзей или свою половинку призван сервер «Фортуна».

Интернет давно уже стал с успехом играть роль своеобразной свавки — во всем мире люди знакомятся (а то и создают семьи) через Сеть. На «Фортуне» можно оставить собственное объявление, указав точные данные о себе и написав о цели знакомства, или же почитать чужие сообщения.

Выбор за вами, если, конечно, такой способ знакомства не противоречит вашим взглядам на жизнь.

IQ (не путать с ICQ) — это ваш интеллектуальный коэффициент. Около 50 % населения имеют IQ от 90 до 110, около 25 % людей — от 110 и выше, и еще 25 % имеют IQ до 90.

Если вы хотите узнать свой IQ, добро пожаловать на страничку измерения интеллектуального потенциала.

Здесь вам предлагаются 4 теста для определения коэффициента интеллекта. Каждый из тестов имеет 40 задач, на его решение дается полчаса. Затем компьютер подсчитывает ваш IQ.

Словом, прежде чем «измерять свои мозги», подумайте, нужно ли вам это. А то получится, что всю жизнь считали себя умным, а компьютер возьмет да скажет, что IQ ниже среднего...

На данном сайте располагается одна из самых популярных в российском Интернет веб-конференций. Точнее, на сайте Юстаса и Алекса можно найти множество самых разных конференций на все популярные темы. Поиск и предложение работы. Купля/продажа/обмен вещей, начиная от машин и компьютеров и заканчивая старой мышеловкой. Знакомства. Анекдоты.

Объявления, посвященные туризму и отдыху, строительству и ремонту, образованию и медицине... Словом, чем покупать очередную номер какой-нибудь «Из рук в руки» или бежать в редакцию подобной газеты для того, чтобы разместить в ней объявление (да еще заплатить за это свои кровные), лучше спокойно заходите на этот крупнейший в русском Интернет Web-board и читайте/публикуйте любые объявления.



СЮРПРИЗЫ ТВ-6

Маркус: Мы только что победили!
Иванова: Не спяшь
в самое тепло!

Услышав на ТВ-6 совершенно неожиданную новость о повторном показе четвертого сезона, все мы го-

лоубимым сериалом. Но не тут-то было!

"Вавилон-5" все-таки начался на ТВ-6, но как! Ни-

когда-то мы ждали, что он будет показан в эфире, а теперь он не показан!

Вот и получается, что мы ждем, а он не идет. И это несправедливо!

Вот и получается, что мы ждем, а он не идет. И это несправедливо!

ТВ-6 покажет в следующий четверг!

Нам же остается только надеяться, что пока не-

на спяшь!

ЧАС ВОЛКА - The Hour of the Wolf

Производственный номер: 401
Дата премьеры: 4 ноября 1996 года
Сценарист: Майкл Стражинский
Режиссер: Дэвид Игл
Рейтинг в Internet: 8,75

После исчезновения Шеридана союз против Тене-

нова, Делени и Лита отправляются к За'ха'дому на поис-

ки Шеридана.

В ролих:
Эд Вассер - Морден
Вортем Криммер - император Картаж
Уэйн Александер - Лорен
Демьен Ландон - менист
Адрайт Чемберлен - Кош
Марк Хендриксон - посол драки
Рик Райан - посол бракири

АНАЛИЗ

Идея некоторых должна поместить свои

Схастин рассказывает Шеридану, что многие расы по-

мысли, - Делени, которая высоко ценит жизнь каждого

самоворо (Айнемакоро). Шеридан также по-

тавман от гибели!

ЛОНДО МОЛЛАРИ

LMS: Завлавно видеть, что Лондо незаметно для са-
мого себя оказался на той же самой стороне. Трои Ше-
ридан, правда, совершенно по иным причинам.
Лондо получил новое назначение - должность со-

почитает прослушивать покон всех своих придворных.
Сам Лондо считал, что новое назначение - это, скорее
способ держать его в узде, нежели награда.

КАРТАЖЕ

император

Картаже ввел при дворе новую моду - носить ко-



Иванова: Для меня час волка
идет уже семь дней, Лита
семь дней
Являе мы с волком на чти

нельзя, может вызвать скандал

МОРДЕН

Джастин, погубил

восстанавливать или заменить плоть (хотя лично я не желаю знать, откуда они берут эту замену)

ОКО ЗА ХА ДУМА

дать, что этот объект находится в непосредственной

приблизиться к планете. Именно Око ощутило присут-

«За ха дума», «За ха дума»

«За ха дума»). Око не смогло остановить ее, поскольку на борту не было никого

Ивановой и Деленн голосами их отцов

использовать отеческое влияние, имеющее большое значение для многих рас

Белой звезды, как они смогли спастись

Морду автотилота

ТЕНИ

могут обрушить всю свою мощь на столицу Центавра

Морден сказал, что поступок Шеридана вынудил ослуш. Когда и от кого Тени собирались получить по-

лет тому назад («Вести с Земли») Морден обвинял вор-

Теперь Тени собираются сделать то же самое

ПРИМА ЦЕНТАВРА

Приму Центавра из за того, что Шеридан разрушил столицу За ха дума

IMS: Шеридан попытался использовать свои зор-

дущее невозможно изменить

ЛИГА НЕПРИСОЕДИНИВШИХСЯ МИРОВ

вия Деленн

ОТ АВТОРА

В этом сезоне Хроник образ глаза (Око) становится главенствующим: от Лиги Стихий

не к апофеозу «Долгая ночь»

или сценарий «За ха дума»

сли не знаете, как потом вытащите своего героя

для персонажей — часть ее, так что теперь заставка отныне дает этот момент. И мне выдался шанс написать заставку в стиле Стихов в прозе

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

КРИММЕР

Я знал, что смог бы сыграть этот персонаж прямолинейно — для меня это был бы относительно

и три этом не переходя границы, не превращаясь в ге-

тера и, самое главное, на человека, который на 100 % уверен, что с ним все в порядке, зато остальные лишь

просто забавны

делая

СЪЕМКИ

Съемки эпизода начались 26 августа 1996 года, после длительного перерыва. Вот как вспоминает об этом Стражицкий:

«Тех пор, как мы закончили снимать в мае, ходить по

шум, энтузиазм, все-такого дурака

Актерам пришлось заново войти в образ





IMS: «Самый интересный момент в эпизоде — у Борзеса был хороший выкуп своих сербов, поэтому им

разен. Единственным, кто просмотрел два последних

говорит «мистер Гариболди». И все в порядке».

ественно измениться. Брэд был против.

самом деле погибла за ха'дун. Борода не растет, если

связываться с бородой так рано!».

или с Шериданом, никакой сюжетной причины для по

яется новый персонаж — Лорен. Его роль исполнил

ажинский мог использовать его только для ролей ино

риена. При одном взгляде на этот персонаж становилс

сандеру пришлось пережить много неприятных мину

мани довольно философски.

Александр: «Рим Лорена начался примерно в

4:45 утра и занимал около двух-двух с половиной че

тасов, а съемки грима занимало еще примерно час.

актные лица. Их позолотили, но не отполировали как

Они были скреплены с мягкими контактными линзами.

их лица в течение полууса, потому что потом мы так

ко важен для персонажа, что я смирился со всеми не

удобствами.

Я обнаружил (по крайней мере, в случае с Лорен

когда я смотрю своими глазами в зеркало и вижу его

подарок.

В целом эпизод оставляет довольно тяжелое впечатление.

на-ба, а поэтому «Час волка» — прекрасное выступление, к нему, он создает необходимую атмосферу.

Эпоспейк — пара любовных моментов, связанная с этим эпизодом. Многие поклонники заметили

воре «Вавилон в квадрате», однако ее платье другое

цвета. В этом эпизоде чисто теоретически съёмочная группа с середины второго сезона мучил Моллари стал

ме Центавра, а над его головами летят корабли Теней

приглашает Моллари в сад, тот хочет взять свой мун

же ошибку дважды. И еще один момент, который

жал он только что снял с правой руки.

СПЕЦЭФФЕКТЫ

Эпизод «Час волка» стал первым эпизодом, где спецэффекты создавала компания

ажинскому все равно приходилось отвечать на вопросы, которые посылали поклонники, которые жаловались на недостаток спецэффектов.

поступил и в этом году.

В этом эпизоде столько же спецэффектов, что и в

за'ха'дун... В общем, всего много!

МУЗЫКА

Как обычно, в заставке нового сезона появилась новая музыкальная тема.

дошла к нему, спрашивают, зачем же менять ее? «Следующим сезоном».

Музыка навевает воспоминания о первом сезоне.

вскоре это увидите.

звучит ему.

ЧТО ЖЕ СЛУЧИЛОСЬ С МИСТЕРОМ ГАРИБАЛЬДИ? – What Ever Happened to Mr. Garibaldi?

Продюсированный номер: 402
Дата премьеры: 11 ноября 1996 года
Сценарист: Майкл Стражинский
Режиссер: Кевин Добсон
Рейтинг в интернете: 8,9

ГАРИБАЛЬДИ

«Внедренные воспоминания»
IMS: Нет, это произошло на самом деле.

Они просто хотят вынудить его сотрудничать с ними, сначала в чем-то одном, а впоследствии — в более важ-

но врага».

Хосе в секторе 87 человеком по имени Исаак. Но его

след — на ватли был серийный номер.

ЛОНДО

Лондо очень осторожен, рассказывая о Картаже, каков их взаимоотношения.

Ливостонт императору, но делает это так, что Картаже не может его тронуть... он не дает Картаже повода

Лондо восхищается им и уважает его.

ТЕНИ И ВОРЛОНЦЫ

Лорием сказал, что тени полагают, будто их возвра-

перстали понимать. Что же они не понимают? И поче- му они перестали понимать это?

«Кто древнее — ворлонцы, тени или народ Лориена»
IMS: Полагаю, ворлонцы и тени — это уже следующ-

ый шаг (в самое начало).

Как долго может существовать частица сознания ворлонца?

IMS: Она не может жить долго самостоятельно.

ТРЕТИЙ ВОПРОС

Морден, посланец теней, задавая каждому посл-

спрашивал Шерирана и Делена «Кто ты?» («Ийквизи-

шивает Шерирана: «Кто ты?» и «Что ты хочешь?» Озна-

чивает Шерирана: «Кто ты здесь?»



Лорием Надежда — это все, что у нас есть.

АНАЛИЗ

ЛОРИЕН

Лорием заявляет, что он является первым

аналогично существию.

ставшийся в живых из своих расы.

Валли: Но не нашли никого, подобного нам? (в самое

защиты, что даже теперь, спустя столько времени, он все еще пытается проникнуть в суть бытия.

Он говорит, что ненавидит смотреть, как его дети спят.

сказал, что он предостерегал ворлонцев и теней, но они

положение вещей).

Лорием сказал, что ожидал чего-то, чтобы погово-

ствия является тем самым «человеком посередине» из

ими».

«Кдал ли Лорием именно Шерирана?

IMS: Нет, он ждал первого, кто зайдет так далеко.

тия доля.

Титлтон... это наше их восприятие, но не его.

JMS: Это третий вопрос. Неплохо промежуточное между двумя другими. — «Кто ты?» и «Что ты хочешь?» Хотя есть и четвертый вопрос («Сон в шивани»).

Затем Лорием тоже задавал эти вопросы: вопрос

на вопрос «Кто ты?», главное — сам процесс поиска ответа.

Тема:

«Независимо от того, что вы ответите, вопрос повстанцев для того, чтобы сломать все защитные стены, возведен-

ных не в день.

Лорием к этим вопросам в том, что обычно сначала

как определить, что ты хочешь. Стремление ответить,

рушительно почти в любой ситуации.

Дело не в том, что существует правильный ответ: дело в том, что есть неформальный ответ. Если вы решите, что вам нужно, прежде чем вы узнали, кто вы такой, вы, вероятно, получите нечто такое, что удивит вас.

Функцию:

Думая, что со временем воронцы и тени ответят на вопрос «кто вы?» и «что вы хотите?»

ОТ АВТОРА

С точки зрения сюжета сценарий написан довольно легко. Думая, он занял у меня лишь несколько

дней, пишешь, темноте сценарий, писать, когда у вас

презвычайно сложным с точки зрения эмоционального начала

рудно и только прикасаться, и вы можете лишь надеяться, что все пойдет нормально.

Когда я писал о падении Шаридана, я думал не о

жизни в подземный мир, о классическом сюжете, хотя

кого-то еще.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

АЛЕКСАНДЕР

Я использовал слова, слова, слова... и пытаюсь не думать о нем иначе, как о совершенно реальном.

чи. Возможно, я значительно более глобальным мак-

но

которые мне довелось сыграть за всю свою жизнь, но

я в этот персонаж.

СЪЕМКИ

Один из самых ярких сцен этого фильма (помимо бесед Лорием и Шаридана) —

сцена, когда в восторг от игры Юрасика и Кацулуса.

JMS: Эти двое великолепны. Вы знаете, что можете написать для них все, что угодно, и они сыграют это!

Юрасик: Одним из самых сложных сцен в съемках

было, потому что Там Стиваликс ведино совершенно различные эмоции.

Юрасик Боксигиттер был настолько восхищен игрой

посмотреть на их реакцию.

вмешался в работу режиссера.

Поэтому не следует казнить его за оплоздание, режиссер

показать, что Лондо противостоит Картаже, но чтобы Лондо и изначо, не давал тому пространства для маневров. Картаже нравится Лондо, потому что это означает и разум, и стабильность, и очень интересный сюжетный Картаже сказали: «Ты думаешь в точности, как я, а

сторону и дал ему указания.

Сцена разговора Маркуса и Г. Кара оказалась очень непростой для Андреаса Кацулуса, поскольку тот только играл сцену со спецэффектами.

проблемы с тем, как реагировать на это.

возможно, Т. Кар был несчастливо, может быть,

шест раскрылся. Звукорежиссеры вставили кошачье мяуканье.

Поклонников неприятно удивило отсутствие Ива

в следующий эпизод.

А вот один из серьезных «падов» сценария.

так и не заметили до того момента, когда эпизод вышел в свет.

на самом деле речь, конечно же, должна идти о

исчезновения / арибальди.

ВЫЗОВ - The Summoning

Производственный номер: 403
Дата премьеры: 16 ноября 1996 года
Сценарист: Майкл Стражинский
Режиссер: Джон Макферсон
Рейтинг в Internet: 8.63

Убанава и Маркус отправляются на поиски Изна

СМЕРТЬ

З ролик:
Уэйн Александер — Юриен
Вортей Криммар — император Карлажис
Крис Айер — Тенин
Эрик Элиот — Верано
Рон Кэмблал — первый посол
Адриан Чамберлен — Кош
Джонатан Чэйлмен — посол Летки
Вильям Скаддер — второй посол

АНАЛИЗ

Название эпизода "Summoning" означает "вызов духов", "вызов призраков", поскольку

первые считались погибшими

ШЕРИДАН

Бог-мать — единственный человек, вернувшийся с

Анна и Мордан живы, хотя и изменились

Тем же, и разделяет мнение Тенин, считающих его козлом

ОНИКИ С МАРСОМ

Еще Шеридана в "Кокло" вызывает воспомин

аком на другой стороне — вероятнее, по другую сторону смерти

КОШ

лучше, чем другие его соплеменники

Вероятно, он заботится о нас больше, чем дошло в планы ворлонцев

Ворлонцы

лонцев

ЛИТА

изменить ее, потому что верила, верила во что-то. Они рассказали ей о своих планах? Значит ли это что-то

много бы оказалась полезным для Шеридана? Они, находясь в Лите, могут держать свои мысли втайне от нее. Может ли она сделать то же самое?

только если он не будет настаивать

ВОРЛОНЦЫ И ТЕНИ

жая цели другого. Однако через некоторое время соглашения им надоели, и они начали сражаться между собой

Почему ворлонцы стали вдруг такими жестокими? IMS: Я не вижу здесь действительно серьезного изменения их морали, они всегда были очень безжалостны

уничтожили, насущно смерть в первом сезоне («Насущная смерть»)

Конечно, в этой ситуации присутствует некотор

иснено в следующих эпизодах, но они всегда были такими, это — наше восприятие их. Мы часто видели их такими, какими хотели видеть, а не такими, каковы они на самом деле

Зачем ворлонцы уничтожают планеты? Действительно, уничтожение планет ворлонцами кажется излишним — ведь можно просто унять все живое на поверхности планеты, однако ворлонцы знают об обыч

считать, что лишь полное уничтожение планеты, на корень

Почему ворлонцы изменили свою стратегию? Вероятно, это связано с поступком Шеридана («Спас волков

оживие расы для получения преимущества — метод с

ли остановить войну, кроме как уничтожить Теней, ворлонцы могли прийти к выводу, что само существо

но, почему они уже не уничтожили все и всех, включая Землю?

IMS: Потому что у них до сих пор не было таких технологий, нельзя вызвать хаос (а именно такова была

своих целей

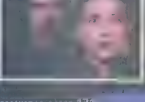
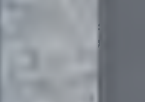
месту, где вы живете

ИЗНАЧАЛЬНЫЕ

Как Изначальные относятся к действиям ворло



Мы думаем, что Шеридан был бы не так уж и плох.





юнды начали уничтожать центры мира, и потому не мо-

жев («Глобал Аспаст»), а изменение в их политике мо-



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

КАУЛУС

Здесь речь идет о психологии, я не знаю

созданы

созданы

созданы

СТРАЖИНСКИЙ

Владимир Вавилон

(Начало см. в предыдущем номере.)

Кабинет службы безопасности

Вавилон-5

них энергоаккумуляторы

и чуть не устал

Этот элемент в кабинет захорит Зак

инфокристалла

На один кристалл не поместилось

пересказать своими словами

Гарibaldi: Да, так будет лучше и быстрее

посмотреть и глазами

не возникает «Вавилон-5»

шли лишь несколько фрагментов

Кадры на экране меняются, крупным планом пока-

могут полностью опустошить вас. Наконец, вы говорите

внутри

тенью воспринимал все на уровне психологии, потому

шее его народа

КРИММЕР:

Когда я прочитал первый сценарий, в основном про

сердце

дать основания и Виру, и Лондо убить меня

Шеридан, выступавший перед послами Уинг

мы постоянно пичкают этим зрителям

Зак: Все дело в том, какого года-174 человек

же человек, Майкл. Никаких сомнений

пять

фильмы про «Вавилон-5». Рассказывал, как тогда были

они

ставить исчезать вещи и живых существ

Гарibaldi: Бракири говорил: «О, бо, может
за ха дума. Неужели это они»



гейца!

Бли

тся над нами. Это он записал меня в «ночную стражу»
А я-то никак не мог понять, за каким чертом меня по-
несло к этим придуркам. Это он...

«Могли бы на него!»

«Недй вчера же, вроде, не было?»

«Добрит или нет?»

«Подает за экраном»

«Ужас... Тут ты просто превзошел самого себя!»

«То-то знакомое. Это кто?»

«Русский тотальщик, а сам здесь на костыл»
Шеридан: Вы же могли бы поподробнее!

«Четельно выслушал их рассказ»

«Потворите, номере остановился»

«Нет»

Шеридан: Как не станет?
Гарibaldi: Так, я не... (он не успевает докончить)
За хе дуа... Ты думае, что это Литя? Нет, это все Стражин

«Рине»

«Нет»

«Умше об этом не думать, чтобы са...
«Вим не сойти с ума»

это смилком. Лорен сказал мне:

не прискорбно, надо просто убрать

«доподобны, но все-таки»

«Она просто может исчезнуть»

«Совища»

«Мозаики. Внезапно Гарибальди вскакивает»

«и сам не догадался»

«двухлетка»

«Одны в своих действиях, и не ты!»

«удивляешься. Пора и честь знать»

Шеридан: Я догадываюсь, потому что...

«Он»

«нам завладеть ноутбуком»

«Им нам сделать это»

«ка вносит в них некоторые изменения в зависимости от»

Шеридан: Будем надеяться, что это так. Хотя мы

«этим хотел сказать»

«живых остались»

Каюта Стражинского

«Смелость»

Раздел
подготовки
Екатерина
Вороцкина

«...и»
консультант
Андрей Рубин

«Beyond Babylon 5»
«...и»
Iacoma.ru

Российский Фан-
клуб «Babylon 5»
«...и»
www.b5.ru

Фотографии с
официального
сайта www.baby-
lon5.com, являются
интеллектуальной
собственностью (С)
и торговой маркой
(TM) PTN Consor-
tium

Оригинальная
графика: Сергей
Цапельва



диз-Лицо Майкиа похрюкивает испариной.

Или теперь это твой мир, Даффи.

дергается, Даффи вскрикивает и падает на стул. Гери

кодит из-за кулис

Кабинет Зака

в кабинете Зака Стражинский. На столе лежит рас-

кринский кривич из Зака

ноутбук. И произошло это в тот момент, когда меня вы-
звали в м., это наводит меня на некоторые подозрения.

разышем этого человека и лично Данеглинда? Счасть

сделал. А вы не хотите нам помочь. А ноутбук мы за
счет «Вавилон-5» можем починить. У нас достаточно
квалифицированные специалисты. Хотим мы хотим
чтобы мы его починили.

некая некоторая нонсвоп.

Зака: Так сообщите нам, и мы починим его бесплатно.

застыть вашему начальнику.

создать, а как ты теперь будешь это делать?

пораженным Стражинский молча смотрит на Зака

кодит

ВАВИЛОНСКАЯ РУЛЕТКА

«Вавилонская Рулетка» — это, коротко говоря, сетевая игра по фантастическому фильму «Вавилон-5». Фильм этой игры — ответ на вопросы: есть группа людей, которым нравятся отвечать на вопросы, имеющие отношение к «Вавилон-5», или для персонажей фильма. И есть другая группа людей, которые не против задать парочку или парочку десятков вопросов. Рулетка переводит вопросы отвечающим, и ответы спрашивающих прочесть на ее страницах. Первоначально планировалось сделать так, чтобы на вопросы отвечал случайно выбранный персонаж, поэтому и возникло такое название: но теперь можно задавать вопросы тем персонажам фильма, которых вы хотите спросить, а не только тем, на кого укажет колесо рулетки. Правил Рулетки как таковых не существует из-за неадекватности. Все вопросы и ответы проходят через Крутые (так называется администрация), и в случае, конечно, то попытается ускорить кого-либо распространять рекламу и вообще вести себя неадекватно, его слова быстро попадут туда, куда попадают удаленные буквы и файлы из на выход ноль, да и отключения могут оторвать войлок, если бы некорректно. Впрочем, таких случаев до сих пор было очень немного, и мы гордимся, что к нам ходят такие достойные посетители.

Как играть? Вот наш адрес: <http://www.ruлетка.com/>. Оттуда вы попадете на главную страницу и, щелкнув на центральную картинку, попадете собственно в Рулетку. Все разделы ее доступны через меню расположенное в нижнем кадре. Фильм «Вавилон-5» содержит более подробную информацию, в том числе и о том, как стать отвечающим за какого-нибудь персонажа (да, удачи вам, и не только в азартных играх).

Вот несколько наиболее удачных, по мнению Крутых, вопросов и ответов

Мистру Мордену: Скажите, Мистер Морден, почему вы согласились на сотрудничество с Тенями и что вас не устраивало в этом процессе? Или поводов для недовольства не было?

Морден: Я заключил с ними сделку, весьма важную для меня. Достаточно об этом. Мне устраивало то, что Тени были очень милы, они даже оборудовали все для удобства моего проживания. К тем, кто может им, Тени очень внимательны.

Г'Кару: Как вы относитесь к тому, что JMS в Штатах воспринимает наши статус в натуральную величину (на резинковой подставке), причем со своим автографом?

Кар: А кто такой JMS и в каких Штатах это происходит? Я заявляю самым решительным протестом! Со мной никто не договаривался!

Затрасу: послушайте, Затрас, Дролу, шлите, мудрый. Не развешивайте ли вы нам окончательно, чем пытаетесь Затрас? И если вы все пытаетесь одним и тем же или среди вас есть поверья, которые, например, готовы лучше умереть, чем есть ценную кашу?

Затрас: Затрас НЕ НАВИДИТ ценную кашу! Так же как и кашену! И вообще лучше толстого дождявого червяка не есть! Кладь протейном и минеральных веществ. Если бы Морден питался червяками, то Затрас уверен, некая атомная бомба ему бы понравилась. Ты бы помнил, когда Шеридан приехал сюда? А вообще Затрасы разные. Некоторые едят одно, а некоторые другое. Так что не судите всех Затрасов по Затрасу.

Крутые: Владимир Вавилов, Илья Изов, Дмитрий Пономарев

Кошу Наранеку: Как бы вы считали, какое из известных предназначение жевачки называть Армию Света или быть просто хорошей женой?

Ответ: Да

Вилу Котто: За каких-то пару дней вы превратились из маленького «подкачки» (прошу прощения) в приятного, дружелюбного центуарманина. С чем это связано?

Ответ: Вообще-то я люблю лошадей и лошади на Центауре, уделал достаточно времени этому. Но жизнь на «Вавилон-5» под началом Лондо... у меня почти не оставила времени даже на сон.

Комментарий от Крутых: Ответ следует довести до доктора Франклина (добавить юмор).

Цепеню: Что есть свет и что есть Тьма?

Ответ: Жизнь сама по себе не светит, но мы, она выстилает и свет, и тьму, смотря по тому, во что вы сами превратились.

Бестеру: А вы когда-нибудь сжигали ясновидящих?

Ответ: Конечно. Исконяющие таких же люди, как и все. Только, в отличие от обычных людей, у них в голове можно прожигать не только то, что уже было, но и то, что будет. Иногда это бывает полезным.

Затрасу: Сколько раз в своей жизни вы пользовались Машиной Времени?

Ответ: Затрас стар. Он жил долгой и счастливой жизнью. Машина Времени была нужна ему в Затрасе. Затрас не любил, сколько раз он перемещался во времени (покачен). Затрас конечно, время бесконечно, никто не знает, что такое время. Все думают, что-то есть, но на самом деле мы все — Затрас. Просто из разных времен.

МЕСТО
ДЕЙСТВИЯ

272
страницы

5 БАВИЛОН



ИЗДАТЕЛЬСТВО
МИРА

Спрашивайте в книжных магазинах и на лотках!

СЪЕМКИ «БАВИЛОНА-5»
ИНОПЛАНЕТНЫЕ РАСЫ
ГЕРОИ СЕРИАЛА

СЧЕТАН О ДИКАМ КОСМОФЛОТЕ СРЕДНЕГО ВОЗВЕЩЕНИЯ

ФИЛЬМЫ ПО МОТИВАМ «БАВИЛОНА-5»

ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ «БАВИЛОНА-5»

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ПЕРВЫЙ ВЫПУСК НАЗНАЧЕН, УПОМИНАЕМЫХ В «БАВИЛОНЕ-5»

Во всех книжных магазинах и на лотках обращайтесь по тел. (095) 274-90-63, 274-9144.
Все желающие могут заказать книгу почтой. Подробности — в каталоге заказов на
стр. 143, 144.

ЧЕЛОВЕК С СИГАРЕТОЙ



Противостояние между агентами ФБР Малдером и Скалли с одной стороны и таинственной фигурой Человека с сигаретой — с другой является одним из основных стержней сюжета «Секретных материалов». От него же Курильщик не позаботился решить эту проблему раз и навсегда? Нам известно, как просто для его организации убрать со своего пути опасного человека, не вызвав при этом никаких подозрений.

В прошлом номере мы рассмотрели несколько вариантов ответа на этот вопрос, и все они оказались небезысленными. Попробуем же понять мотивы действий Курильщика.

— Вы знаете, как важен агент Малдер — для равновесия, — сказал Курильщик, приказывая инопланетянину спасти жизнь матери Малдера. В чем же состоит это загадочное равновесие?

Вполне возможно, что слова Человека с сигаретой не следует понимать буквально. Быть может, важнее контекст — где и когда были произнесены эти слова.

Долгое время одним из наиболее убедительных предположений, проливающих свет на действия Курильщика, было то, что Малдер — его сын. На самом деле в этом нет

ничего невозможного. Нам почти достоверно известно, что у Курильщика был роман с матерью Малдера. Вот почему он заставляет инопланетянина спасти женщину, которую когда-то любил.

Далее нам становится известно, что сестра Малдера, Саманта на самом деле дочь Курильщика — опять таки только с чужих слов.

Наконец, перед (своей мнимой) гибелью Человек с сигаретой держит в руках фотографию сестры и брата Малдеров.



На самом деле это был очень красивый сюжетный ход, и, несомненно, на откровенное сходство, с первого взгляда даже незаметно, что он в точности повторяет вторые «Звездные войны», когда Лок оканчивается сыном Дарта Вейдера. Однако в конце концов Крис Картер сделал возможным такой поворот событий, введя настоящего сына Курильщика — тоже агента ФБР.

Но у Курильщика могло быть несколько сыновей.

Вернемся к вопросу о равновесии. В первых эпизодах Курильщик выступает перед нами как всемогущая фигура, способная решить все, согласно своему желанию.

Однако потом мы узнаем, что он — лишь один из функционеров Консориума, причем не самый влиятельный. Он вынужден отчитываться перед своими боссами, и в конце концов (точнее, в начале пятого сезона) они решают убрать Курильщика как исчерпавшего свой потенциал.

Глубокая Глотка использовал Малдера для того, чтобы залечить свою больную совесть. Теми же методами руководствовался и мистер Икс.

Не резонно ли предположить, что Курильщик тоже рассматривает Малдера как своего агента, который никому не подчиняется, сознательно действует против него и, тем не менее, может быть полезен? Курильщик не мог не понимать, что рано или поздно его боссы откажутся от него и постараются уничтожить.

«Рано или поздно они избавятся от каждого из нас», — говорит Прелекательная женщина доктору Этуду («Добыча»). Курильщик мог оставить Малдера в живых и даже позволить ему мало-помалу узнать правду для того, чтобы потом использовать его в борьбе за власть в Консориуме.

Все эти предположения достаточно интересны, однако в то же время и спорны. Гораздо более убедительным представляется другое.

Вспомним серию из первого сезона, когда Скалли пыталась устроить свою личную жизнь. У нее спрашивают, не подходит ли для этой роли Малдер. Он болван, от вечно Скалли. То есть, конечно, не болван, поправляется она, но уж слишком помешан на своей работе. Далее — великолепный монтаж — мы видим, как Малдер идет один по лесной дорожке.

Перед нами — символ всей его жизни, путь в одиночестве к цели, которую он не видит, но верит в то, что должен идти.

А теперь вернемся к эпизоду разговора Малдера с Курильщиком вскоре после похищения Скалли. У меня ничего нет, говорит Курильщик. Нет семьи, есть кое-какая власть. Это все.

Несложно увидеть, что в Малдере Курильщик видит себя в молодости.

В сущности, два эти персонажа — одно, они готовы отказаться от всего, что является смыслом жизни обычного, среднего человека — семьи, спокойствия, постоянного достатка. Они верят в свое дело и готовы пожертвовать всем — и даже всеми. Брат Скалли обвиняет Малдера в том, что из-за Фокса потерял одну сестру, а теперь может потерять другую. И все это из-за каких-то маленьких зеленых «человеков»? Курильщик убивал людей, но, как и Малдер, верил, что это необходимо.

Нельзя даже сказать, что Курильщик и Малдер — это две стороны одной медали, нечто вроде черного и белого, эти персонажи едины в мотивах, которые ими движут. Разница между ними лишь в том, что они находятся на разных этапах одного и того же пути.

Недаром Курильщик предлагал Малдеру работать с ним. Как сказал Томми Ли Джонс: «Я приготовил себе замену» («Люди в черном»).





ОСНОВНЫЕ СОБЫТИЯ ПЯТОГО СЕЗОНА

Пятый сезон является поворотным в сериале — наступает перелом в сюжетной линии. Значительным изменениям подвергается концепция. Сегодня мы подведем некоторые итоги сезона с тем, чтобы в следующих номерах открыть завесу тайны над шестым.

ИННОПЛАНЕТЯНЕ И КОЗИИ АМЕРИКАНСКОГО ПРАВИТЕЛЬСТВА

Самое главное, чего все ждали вот уже четыре с половиной года. Теперь нам известны основные факты относительно деятельности на Земле пришельцев, а также об их взаимоотношениях с правительствами США и России.

1. Существуют две группировки — регулярные силы пришельцев и повстанцы. Как-то очень похоже на «Звездные войны», верно? Мы видим некоторых из пришельцев — они выглядят как люди, только у них нет лиц.

2. Американское правительство сотрудничает с регуляторами, однако не от хорошей жизни, а от страха перед их возможностями. В то же время главы Консорциума пытаются играть на разнице интересов регуляторов и повстанцев с тем, чтобы не превратить Землю в колонию пришельцев.

3. Самая главная опасность, с которой придется столкнуться человечеству в борьбе за независимость, — это та дрянь, которая проникает в людей и выражается в виде черных облачков в глазах.

4. Русские и американцы ведут гонку технологий в поиске противовеса от этой инопланетной заразы. Наши победили! В секретных лабораториях Сибири, где производили опыты над преступниками, была выработана сыворотка. Крайчик похитил ее и переправил в Штаты. Эксперименты показали, что противовиде действует.

Два замечания по этому пункту: одна из немногих серий, где русские наконец-то говорят на русском, который можно различить на слух. Во-вторых, Крайчик тоже был заражен инопланетным, но тот вышел из него, после чего никаких последствий для здоровья Крайчика не последовало (звук ему отрезали потом).

5. Аппеляция к классике — в данном случае к Стивену Спилбергу. Одни инопланетяне проводят акцию по сбору на Земле людей, в то время как пришельцы из другого лагеря постоянно опережают первых и безжалостно уничтожают собравшихся в экзистенциальные шестые контактеров. Сложно придумать более злое и адвокатское издевательство над «Тесными контактами третьего рода».

6. Малдер нашел свою сестру. Она оказалась дочерью Курильщика и долгое время жила под его опекой. Абсолютно неубедительно. Во-первых, мы не знаем, не подсушили ли Малдеру под видом сестры очередной клон. Во-вторых, ее рассказ не объясняет большинства тайн, связанных с ее исчезновением.

7. У Скалли была дочь, которая родилась в результате опытов и вскоре умерла. Скалли больше не может иметь детей, а потому пара эпизодов вызвала бурное негодование части фанатов, которые выражали надежду, что Картер, наверное, был в отпуске во время съемок этих серий.

ПЕРСОНАЖИ

1. Малдер и Скалли не погибли. Они инсценировали самоубийство Малдера, а Скинер их прикрыл на необходимое время.

При помощи Курильщика Малдер нашел лекарство для Даны, и она перестала трепать нервы зрителям, харкалась в камеру кровью.

2. Мы узнали больше о семье Даны — типичные средние американцы.

3. Отношения между Малдером и Скалли в подавляющем большинстве эпизодов интересуют теперь Картера гораздо больше, чем сам сюжет.

4. Малдер делает Скалли предложение выйти за него замуж — в шутку.

5. Мы узнаем о том, как познакомились Малдер и журналисты из «Одинокого стрелка», а также как был основан сам журнал. Кроме этого, становится очевидно, почему название журнала ни в коем случае нельзя переводить как «Одинокий охотник» (имеется в виду убийца Кеннеди).

6. Скинер выходит на роль третьего центрального персонажа. К примеру, в видеоверсии трех серий о мнимом самоубийстве Малдера его имя появляется в титрах вместо имени Криса Картера. Кстати, увеличение роли Скинера вызвало недовольствие некоторых фанатов — не ясно, почему.

7. Образ Курильщика углубляется, из просто темного персонажа он вырастает в трагическую фигуру.

8. Проявляются отношения Крайчика с русскими, хотя и не до конца. Он ведет двойную игру со своими сибирскими товарищами для того, чтобы, шантажируя Консорциум, обеспечить себя и свою любовницу.

9. Крайчик либо коммунист, либо тесно связан с ними и нахватался их выражений. Кстати, в этой серии имеется забавная и в то же время очень важная неточность в переводе. Имеется в виду не очередная ошибка русских переводчиков, а сам оригинал. Прощаясь с Малдером и благословляя его на борьбу с пришельцами, Крайчик называет его «товарищ». Он говорит по-русски, а для американцев имеются титры. В английском же тексте Крайчик говорит «my friend», то есть «мой друг». Следовательно, Крайчик принадлежит к младокоммунистам, хотя американские зрители и не смогли этого понять.

10. Любовница Крайчика — это информатор Малдера из ООН. Мистер Икс оказался не очень дальновидным, раз доверял ей. Сначала мы узнали, что она подставила Малдера и Скинера перед Курильщиком, теперь она предала и Консорциум ради Крайчика (отсутствие у него руки не остудило пламенную любовь). Ничего хорошего из ее предательства не вышло — она стала подлым кроликом для испытания сыворотки против пришельцев.

Кто сказал, что это не все? Совершенно верно! Мы продолжим разговор о пятом сезоне в следующем выпуске и поговорим об его финальных эпизодах. Как обычно в сериале, они являются мостиком к следующему сезону, а потому заслуживают особо пристального внимания. Мы также расскажем о Стивене Кинге и Квентине Тарантино и их роли в создании сериала.





Инженер впервые в жизни отправился в круиз по Карибскому морю. Востигну то было незабываемое приключение. Увы, оно оказалось скоротечным. Ураган налетел внезапно, корабль пошел ко дну еще быстрее. Он очнулся на песчаном берегу острова, рядом не было ни одной живой души. Ни людей, ни каких-либо припасов — ничего. После непродолжительных поисков он обнаружил кокосовые орехи и бананы. Не поддаваясь нахлынувшему отчаянию, он взял себя в руки и приказал себе выжить.

В течение следующих четырех месяцев он ел бананы, пил кокосовое молоко и осматривал горизонт в поисках судна, спешащего ему на выручку. Как-то утром он лежал на берегу, почесывая бороду и озирая морскую даль. Краем глаза он уловил нарушение окружающей его безмятежной гармонии. Боже, неужели корабль? Нет, из-за скалы вдалеке вышла шлюпка. И в ней оказалась самая прекрасная женщина, которую ему когда-либо доводилось видеть. Ну, если не когда-либо, то за четыре последних месяца — это уж точно. Высокого роста, с прекрасным загаром, легкий морской бриз, играя прядями светлых волос, придавал ее облику оттенок ирреальности. Она не могла не заметить его, прыгающего на песке и орущего изо всех сил с целью привлечь к себе внимание. Вскоре они встретились.

Все еще не веря своим глазам, он спросил: «Откуда ты взялась? Как ты сюда попала?» Она ответила: «Я приплыла с другой стороны острова. Я оказалась здесь после того, как затонул мой корабль». «Поразительно», — произнес он. — Никан не думал, что кто-то еще спасся. Корабль вас? Где вы взяли лодку? Повезло же вам — её, должно быть, выбросило на берег вместе с вами!» «Никого, кроме меня», — сказала женщина — И лодку не выбросило, ничего не выбросило». «Интересно», — сказал мужчина, — а откуда же тогда взялась лодка?» «Я смастерила её из того материала, что мне удалось обнаружить на острове», — ответила женщина — Веса сделаны из веток резинового дерева, а на борта и киль пошел эвкалипт». «Постой, постой», — перебил её он. — А как же орудие труда, инструменты? — они откуда появились?» «Их я тоже сделала», — повела плечами она. — На южной стороне острова есть выход на поверхность рудной породы. Я обнаружила, что, раскалив её до нужной температуры в печи, я могу получить вполне полноценное железо. Из него я сделала простейшие инструменты, а дальше все было просто. И хватит об этом. Где ты живешь?» Ему ничего не оставалось, как признать, что он проводит ночи на берегу «Хорошо, в таком случае поплыли ко мне», — предложила она. И они сели в её лодку и направились на её сторону острова.

Женщина без особых усилий пригнала лодку к небольшому причалу, откуда можно было пройти к её жилищу. Она пригнала лодку аккуратно сплетенной веревкой из конопли. Они прошли по мощеной камнем дорожке мимо пальмового дерева к живописному бунгалу, раскрашенному белой и синей краской. «Не так, чтобы очень», — обмолвилась она, — но я зову это домом. Присядь, пожалуйста, я принесу чего-нибудь выпить». «Нет», — сказал мужчина, — снова кокосовое молоко... я не уверен, что мой желудок это стерпит». «Ну почему же кокосовое молоко», — ответила она. — У меня есть перогонный куб. Как насчет стаканчика виски?» Он утвердительно кивнул, тщательно пытаясь скрыть удивление, и они присели продолжить разговор на ее тахту. Прошло немного времени, и они повели друг друга свои истории, после чего женщина спросила: «Послушай, ты всегда носишь бороду?» «Да нет», — ответил он. — Я брился начисто всю свою жизнь. Даже во время круиза. «Прекрасно, если ты захочешь побриться — подни-

мись по лестнице: заверш в спальню, в ванной висит шкафчик, где ты найдешь всё необходимое». Он не стал задавать глупых вопросов и поднялся в ванную, где обнаружил бритву с костяной ручкой, к которой на шарнирном соединении были прикреплены две отточенные раковины. Мужичка поблизил, приняв душ и спустился обратно.

«Ты выглядишь потрясенно», — сказала женщина. Я поднимусь наверх — пора переодеться во что-нибудь более удобное». Так она и сделала. А мужчина вернулся к своему виски. Прошло неинного времени, и женщина вернулась. Она благоухала нежным цветочным ароматом и была одета в стратегически расположенные фиговые листья. «Признайся», — произнесла она, — мы оба провели на этом острове четыре месяца, лишенные радости человеческого общения. Ты понимаешь, что я имею в виду? Было ли тебе одиноко, хотелось ли чего-нибудь такого, чего тебе действительно не хватало? Что-то, в чем нуждаются и мужчины, и женщины? То, что здорово было бы получить прямо сейчас?»

«Да, было», — ответил мужчина, передвинувшись к ней поближе и остановив на ней расковый взгляд. — Скажи мне. А нет ли у тебя здесь, случаем, выхода в Интернет?»

Война в Югославии. Два «МиГ» патрулируют воздушное пространство. Погода все тиха. От скуки пилоты вяло спорят друг с другом.

- Спорим, собью ракетой вон ту ворону?
- Нет, не собьешь, маленькая очень.
- 100 баксов, если сбьешь!
- По рукам!

Сказано — сделано. Пилот первого «МиГ» выпускает ракету по вороне. Раздается взрыв, вниз летит гора черных обломков. Удивилась ворона, удивились пилоты «МиГов». Но больше всех удивился пилот своего самолета-невидимки F-117.

Из новостей о событиях в Югославии. — Наконец-то русские хахеры докопались до программного обеспечения ракеты «Томагавк». Теперь она называется «Бумеранг».

У хахера спрашивают. — Почему это у тебя Windows 95 вдвое меньше места занимает? — А я из него все баги выкинул.

Подходит как-то Билл Гейтс с подружкой к ресторану, а на нем табличка «Ресторан совершил недопустимую операцию и будет закрыт!».

А почему фирма Микрософт не занимается выпуском мониторов? — А где вы видели глючные мониторы??

Что будет, если на ракету «Томагавк» поставить Windows? — а). Они повиснут в воздухе... б). Полетят к Биллу за айтемом.

Идут по улице два мужика-программиста. Первый мужик говорит второму.

— Слышь, а говорят, что программное обеспечение для нового американского самолета-невидимки «Степ-2» будет разрабатывать «Майкрософт»!

Второй.

— Скорее всего, это связано с тем, что новый самолет должен уметь непогодично зависать в воздухе.



ИГРОМАНИЯ

ИГРЫ

14-летний игроманьяк, фанат RTS, FPS и RPG **Андрей Ленвальдский** просит потенциальных товарищей по интересам писать ему по адресам: обычному почтовому — 6650097, г. Красноярск, ул. Дубровинского, д. 52, кв. 80, а также E-mail: Ima@scn.ru (с указанием в теме «For Andrew»).

Hi! Игромания! Привет всем! Все фанаты, любители или просто игроки DUNE 2000!!! Ответьте, если не жалко чернил! Напишите Пол, возраст — все равно Мне 11 лет. Меня зовут Мамун. Могу дать много кодов!! Все любители стратегий в реальном времени — пишите мне Ответ — 200 %. Жду!

194100, Санкт-Петербург, Лесной проспект, д. 37, корп. 2, кв. 467 **Мамун Пайкар**.

Хочу переписываться с геймерами, куважашниками! RPG и обложками RTS. Ответьте всем!

Пишите **Муне**.
141007, Москва обл., а/я 6

Нечо всем любителям «Игромания» и компьютерных игр Я прошел немало игр, среди них квесты, RPG, 3D-акция, аркады и многое другое. Со всеми поделился своими секретами. Пишите все, кому не лень, по адресу:

450071, г. Уфа, ул. 50 лет СССР, д. 40, кв. 27. **Суфдуков Андрей**.

Дорогие игроманы!! Меня зовут Вана, мне 12 лет. Я очень люблю этот журнал и хотел бы получать письма от его читателей! Пишите мне все, кто захочет. Буду очень ждать!

111555, г. Москва, ул. Сталеваров, д. 8/22, корп. 4, кв. 630 **Новиков Иван**.

Пишут вам фанаты StarCraft из Тюбальска. Мы прошли (помним упомянутую игру) WarCraft (все части), Commandos, «Аллоды», U.F.O и др. Хотим переписываться с любителями RTS, RPG, Wargames, quests, 3D action, а также обмениваться кодами и прохождениями к разным играм. Ответим всем на 100 %.

626100, Тюменская обл., г. Тюбальск, 9 мкр., д. 15-а, кв. 54 **Новиков Павел** (с пометкой — «IGROMANIA»).

Я — Орехов Иван. Мне 15 лет. Я из клана X-COM Warriors. Кто любит играть в Unreal, Quake 2, Sin, Half-

Life StarCraft, Brood War — пишите Ответьте всем.

109316, г. Москва, ул. Иерусалимская, д. 6, кв. 69

Привет всем любителям компьютерных развлечений! Давайте переписываться! Все поклонники Fallout 2, Worms 2, Carmageddon 1, 2, NFS III, Blood 2 и других не менее интересных игр, ответьте. Если вас это не пугает, то скажу, что мне 13 лет. Ответ с моей стороны обязателен!

129075, г. Москва, ул. Цандера, д. 7, кв. 508 **Носачев Андрей**.

Мое имя Миша. Я любитель игр типа First Person Shooter. Полностью прошел Doom 3, Super Doom, Blood 1-2, Quake 1-2, Sin. Ответьте всем безнадёжно заболевшим «игроманией». Еще мне нравятся Heroes 2-3 и Fallout 2. Если кто знает, куда идти в предпоследнем уровне Half-Life, пишите.

125047, г. Москва, ул. Чаянова, д. 15, кв. 11 **Родионов Михаил**.

Тем, кому нужны советы по прохождению игр, по их взлому или просто хочется высказаться на бумаге. Пишите, отвечу обязательно!

109544, г. Москва, ул. Библиотечная, д. 6, кв. 80 **Сергею**, или **TEMPERy**.

Привет, мой любимый журнал «ИГРОМАНИЯ»!!!

Привет всем геймерам!!! Меня зовут Андрей (Andrew), мне 16 лет, я учусь в 11 классе. Я хотел бы переписываться со всеми любителями компьютерных игр (жанры: Action, Arcade, Adventure, квесты, симуляторы) и вообще любителями PC. Пишите!!! Ответьте всем (200 %)!!!

426075, г. Ижевск, ул. Ленина, д. 162, кв. 30 **ANDREW**.

Мой E-mail: andrewuser@dan-jdm.ru.

Мне 16 лет, живу я в ужасной дыре, мне не хватает общения с ребятами, которые тоже увлекаются компьютером. Я прошел много игр разных жанров. Мои любимые игры: QUAKE, DIABLO, Я, зная много кодов и прохождений разных игр, могу поделиться.

Мой адрес: naida@lacerta.ru **Женя (JOHN)**.

Мне 16 лет. Хотел бы переписываться с фанатами группы Clan/beries. Почтовый адрес: 624170, Свердловская область, г. Невьянск, ул. М. Горького, д. 19, кв. 36, **Евгению**. Адрес в сети FoNet: 2 5080/3743, to Eugene.

Мне 15 лет, зовут Игорем (Sky Tiger). Напишите мне! Ответьте обязательно! Можете быть, найдите друга и единомышленника. Жду писем!

454116, г. Челябинск, ул. Героев Танкограда, д. 118, кв. 170 **Клименко Игорь**.

Уважаемый Игорь! Ваше письмо было бы опубликовано в полном объеме, будь оно написано разбор-

и «Игромания») вернули меня к жизни. Теперь — моя очередь «причитать добро». Каждый, кто скучает, у кого депрессия или кому просто охота поболтать на любимые вагигонские темы, пусть пишет мне. Нарь, Тени, Минбарцы — да все подряд. Кому не в лом черкнуть пару строк, чертайте их по адресу:

142440, Моск. обл., Ногинский р-н, пос. Обухово, ул. Ковровый комбинат, д. 49, кв. 10. **UnThon'y** Ответьте всем.

P. S. И не грузите меня, пожалуйста, играми. Я все равно в них ны бум-бум.

HELLO, OLD FRIEND!

Здравствуй, незнакомец. Если Ты живешь в Санкт-Петербурге, если Ты любишь все, что связано с «Вавилоном», если Ты хочешь узнавать все новости, касающиеся «Вавилона», практически из первых рук, наконец, если Ты просто захочешь пообщаться с себе подобными и провести несколько часов в теплой дружественной обстановке, то спеши сообщить Тебе, что познакомился с нами можно каждую субботу в 12 часов дня при выходе из станции метро Горьковская (желательно не опаздывать). Там наш неофициальный пункт сбора, где мы обмениваемся свежими новостями, совершаем свои ритуалы и просто общаемся. Нам пока не так много, как в Москве, но с каждым новым днем наше движение растёт и крепнет. Мы очень тесно сотрудничаем с московским фан-клубом, а также с некоторыми зарубежными фанатами. Межведный Союз и Лига Неприосоединившихся Миров рад каждому новому существу, вступающему в нашу организацию, так что ждем-с.

My nickname is Stariv, my race is Vorlon, my ICQ 14274688 (FIDO 2 5030/651 36).

ОБЩЕНИЕ

Привет! Меня зовут Евгений. Мне 16 лет. Хотел бы переписываться с фанатами группы Clan/beries.

Почтовый адрес: 624170, Свердловская область, г. Невьянск, ул. М. Горького, д. 19, кв. 36, **Евгению**.

Адрес в сети FoNet: 2 5080/3743, to Eugene.

Мне 15 лет, зовут Игорем (Sky Tiger). Напишите мне! Ответьте обязательно! Можете быть, найдите друга и единомышленника. Жду писем!

454116, г. Челябинск, ул. Героев Танкограда, д. 118, кв. 170 **Клименко Игорь**.

Уважаемый Игорь! Ваше письмо было бы опубликовано в полном объеме, будь оно написано разбор-



ИГРАЕМ ПИСЬМА

чивым почерком. Учтите, пожалуйста, на будущее (и не только вы один).

Меня зовут Влад. Я являюсь одним из учредителей клуба «Доверие по переписке». Пишите те, кому плохо в этой жизни, пишите те, кто хочет высказаться. Единственное ограничение: просьба отказаться от «крутых» слов на «народном» сленге. Это клуб для тех, кому нужна помощь. Анонимность гарантирую (при особом комментарии автора письма).

454006, г. Челябинск, а/я 8435
Кузнецов Влад

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

Дорогие игроки! Редакция, как и прежде, внимательно рассматривает и анализирует вопросы, с которыми вы к ней обращаетесь. При этом выяснилось, что подавляющее большинство этих вопросов так или иначе связано с конкретными (подчас мелочными) деталями прохождения той или иной игры. Публикация ответов на подобные вопросы невозможна по простой причине нехватки места. Поэтому ЕЩЕ РАЗ призываем вас воспользоваться более простым способом: предложить поместить ваш адрес в рубрике «Адреса для переписки», кратко сообщив ваши пристрастия, опыт в играх, имеющиеся проблемы и проч., после чего вы, наверняка, получите не одно письмо от пока неизвестных вам друзей по переписке, в том числе, возможно, и с ответами на интересующие вас вопросы. Второе: САМИ активнее используйте публикуемые нами адреса игроков — они часто пишут, что знают массу кодов, секретов и других подсказок по разным играм. Вступайте в переписку — ваши письма очень ждут. Не зря же, наверное, многие письма завершаются припиской: «Отвечу всем на 108 или даже 200 %». И третье: пока обращаетесь к базе данных DLN, что на диске к «Играммани», — наверняка найдете ответы на подавляющее число вопросов.

Еще раз просим вас: пишите разборчиво, особенно латинские названия и термины (либо печатными буквами). Право, обидно откладывать в сторону интересное письмо, которое и хотелось бы опубликовать, но невозможно это сделать из-за того, что половину английских слов невозможно разобрать.

Ну, а теперь — к вашим вопросам

ЖДЕМ ИГРУ

Будут ли продолжения (с цифрой 2) таких игр, как Red Alert, Battle Zone, Total Annihilation?

Илья из Москвы

1. Непосредственным продолжением игры «Red Alert» станет «Command & Conquer 2: Tiberian Sun». Если «Red Alert» рассказывала о предистории событий, описанных в классическом «Command & Conquer», то «C&C 2» поведает о дальнейшем их развитии. Игра основана на новом по сравнению с «C&C» движке. Его использование позволяет более реалистично изображать людей и ландшафт. Набравшиеся опыта юниты становятся ветеранами и способны руководить другими юнитами, оказавшимися в зоне их влияния. Погода станет играть значительную роль — вплоть до возможности перейти по льду замерзшую реку, которая раньше была непреодолимым препятствием.

2. «BattleZone 2» готовится к выходу этой осенью. Ее концепция останется прежней — синтез стратегии и action'а. С одной стороны, вы занимаетесь строительством базы, сбором ресурсов, руководите своими войсками. С другой — непосредственно принимаете участие в бою. Разработчики собираются предложить нам новые типы юнитов. Помимо ставшего уже стандартным редактора карт, «BattleZone 2» обещает открыть широкие возможности для тех, кто умеет программировать: они смогут вносить изменения в оригинальную версию. Если удастся играть одному против всех, заключать союзы в режиме мультиплеера.

3. Дата выхода «Total Annihilation 2» пока не объявлена, да и о самой концепции игры известно пока довольно мало. Зато ближе к июлю-августу следует ожидать «Total Annihilation: Kingdoms», которая является не непосредственным продолжением, а чем-то вроде пролога, как «Red Alert» и «C&C». Первоначально данная игра задумывалась как обычный add-on к «ТА», однако в нее было внесено такое количество изменений, что теперь она заслуживает названия отдельной игры. Ее действие происходит в волшебном мире, в котором развивается борьба между четырьмя расами.

Они представляют четыре мировые стихии — огонь, воду, землю и воздух. В игре будет примерно пятьдесят миссий и сто пятьдесят юнитов. Юниты способны получать опыт и повышаться в уровне.

ИГРАЕМ

Мой друг говорит, что увидел в продаже «Sin 2. Wages of Sin». Ему это приписали или он действительно видел продолжение столь любимой мною игры?

Артем Кулагин из Москвы

«Wages of Sin» — официальный Expansion Pack к игре «Sin». Он был разработан компанией 2015 Inc. и вышел в начале весны этого года. В нем вы снова встречаетесь с главным героем оригинальной игры Blade'om, а также его помощником по имени JT. Игра имеет свою сюжетную линию, время действия — сразу после окончания «Sin». События разворачиваются вокруг криминальной войны, происходящей в среде нелегальных торговцев оружием. Не обошлось и без кровавых жадных монстров. Поскольку перед нами не продолжение, а всего лишь add-on, для игры вам будет необходимо компакт-диск с первым «Sin». Игра состоит из более чем пятнадцати уровней, среди которых — пещеры, музеи, ночной клуб, завод, казино и др. В «Wages of Sin» представлено несколько новых видов оружия, среди которых Concussion Gun, Plasma Bomb, огнемёт, Guided Missile, Stinger. В числе других нововведений вас ждут фонарик, термолуповые очки, а также мотоцикл на воздушной подушке, на котором сможете прокатиться ваш герой. Вам противостоят много новых противников, в том числе два босса. Игра поддерживает несколько необычных видов мультиплеера — Marked for Death, Lynch Mob и Hovereiber Deathmatch. «Wages of Sin» сумел сохранить увлекательный игровой процесс, свойственный первой части.

Напечатайте, пожалуйста, коды к играм Scull Caps, Gruntz и South Park, а также прохождения игры «Месть Рыжего Джека».

Ирина и друзья

Уважаемая Ирина и ваши друзья! Спасибо за теплые слова в адрес нашего журнала, но позволить усомниться в том, что вы являетесь «постоянными его читателями» ведь прохождение «Рыжего Джека» мы уже публиковали в № 10 за 1998 г. Как же вы просмотрели этот материал? Может, и с кодами к упомянутым играм случилось то же самое? В каждом номере на компакт-диске мы публикуем постоянно обновляемую базу кодов и секретов для PC и телевизионных приставок Dirty Little Helper — там обычно мож



КОНКУРС ПО ИГРЕ «ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК»

Вашему вниманию предлагается 10 вопросов по игре «Провинциальный игрок», разработанной российским коллективом Gershwin и издаваемой компанией «Ахелла». Вырежьте эту часть странички из журнала, отметьте на ней правильные, на ваш взгляд, варианты и пришлите ее по почтовому адресу редакции (109316, г. Москва, Волгоградский пр-кт, д. 2, офис 510, «Игромания»). Среди первых десяти читателей, приславших правильные ответы, будут разыграны призы. Не забудьте заполнить анкету Держайте, игроки!

но найти все необходимое. Здесь же замечу зря вы свой адрес не сообщили (с припиской типа «Разрешено печатать в журнале»), поскольку в таком случае НАВЕРНЯКА нашелся бы настоящий, хотя пока и неизвестный друг по переписке, который с радостью помог бы решить вашу проблему. Учите на будущее — вы, и остальные игроки...

Что такое Insurrection for StarCraft'a?

Илья из Москвы

Стратегия в реальном времени «StarCraft», выпущенная компанией Blizzard, оказалась очень популярной, знаменавшая собой в некотором отношении спад интереса к жанру. Вопрос о дополнительном наборе миссий встал очень быстро. Первым add-on'ом стали «Stellar Forces». Впоследствии выяснилось, что разработавшая его компания не получила согласия на создание продолжения. Поэтому данный набор дополнительных миссий считается незаконным. Игра «StarCraft Insurrection», о которой вы спрашиваете, стала еще одним add-on'ом в отличие от «Stellar Forces», он является вполне официальным. Его действие разворачивается в то же время, что и оригинальная кампания за Тера-нов. Вам снова предложены три кампании за каждую из сторон. Борьба разворачивается вокруг планеты Bronze IV. Всего в игре 30 миссий, объединенных в кампании, а также более чем 100 карт для мультиплеера. Все это звучит многообещающе, тем не менее, рекомендовать данный add-on можно только для очень ревностных поклонников «StarCraft». Несмотря на то что игра по каким-то неясным причинам получила одобрение Blizzard, ее качество оставляет желать много лучшего. Во-первых, в нее не привнесено ничего принципиально нового по сравнению с оригинальной версией. Во-вторых, что важнее, приходится признать: дизайн карт выполнен людьми, не имеющими достаточной подготовки. В целом этот add-on сложнее, чем первоначальная игра. Однако сложность не делает его интереснее, скорее наоборот. Часть карт для мультиплеера оказалась составлена без надлежащего баланса, и тот игрок, которому выпала удача, получает заведомое преимущество перед остальными. Несколько карт в игре оказались вовсе непригодными. Сюжетная линия, столь интересная в самом «StarCraft», в данном случае не выдерживает крити-

ки, а брифинги отличаются неуместным многословием. Всем поклонникам игры лучше приобрести другой add-on — «Brood War», который по качеству ничем не уступает оригиналу. В отношении сюжетной линии он является прямым продолжением событий, изложенных в «StarCraft». Следует также отметить, что в Интернет можно найти для скачивания ряд кампаний, созданных любителями, которые по качеству значительно превосходят «StarCraft: Insurrection».

Здравствуйте, дорогая редакция «Игромания»!

Ну и официально же получился:.)

У меня возник вопрос по поводу игры Baldur's Gate. Возможно, вы сможете на него ответить. Просматривая вашу статью по данной игре, натолкнулся на картинку инвентаря, в которой показан игрок с надетами на него волшебными кольцом +1, накидчик + не знаю, сколько, и шлямом. Когда же я пытаюсь надежды на своих игроков что-нибудь из защитных вещей +1, +2 и пр., то получаю ответ, что нельзя надеть магический предмет поверх магического предмета. В чем дело? Что я сделал не так? Заранее благодарен.

Дмитрий

Дмитрий, вся хитрость заключается в том, что на героя надежды не простые магические вещи (то есть те, что «Of Protection»), а особые артефакты, некогда принадлежавшие отцу-основателю города Baldur's Gate. Это плащ и шлем Baldura как вы догадались, они не только очень мощные, но и прекрасно сочетаются с другими волшебными вещами — с тем же кольцом +1. Как их добыть? Читайте внимательней прохождения.

ВООРУЖАЕМСЯ

1. Слышал, что есть программа, с помощью которой можно в игре, созданные для SPS, играть на PC. Так ли это?

2. Можно ли играть в DUNE 2000 в режиме 320x200?

Илья из Москвы

1. Существует целый ряд программ, позволяющих играть на персональном компьютере в игры, предназначенные для других игровых платформ, будь то игровая приставка, игровой автомат или компьютер другого типа. Данный процесс называется эмуляцией. В первую очередь занимающийся этим программисты-энтузиасты. В самом

1. Куда идти, если вы проиграли последний доллар?

☐ домой, и в следующий раз даже близко не подходить к бильярдному столу

☐ в банк, слезно просить суду под честное пионерское

☐ к ростовщику-грабитель, который снимет с вас последнюю рубашку, да еще вас же и обвинит в своем «тягостном» положении

☐ в городской почтамт, чтобы отправить письмо руководителю МВФ (даже Михе с Дерibasовской, 12) с целью получения крупного кредита

2. Какие posljedствия ждут главного героя, если он попортит «важное имущество» в одном из клубов?

☐ никаких, за исключением легкого испуга

☐ строгий выговор с занесением в личное дело

☐ заточкой полет с развалением в районе ближайшей свалки

☐ тяжелые телесные повреждения и временная потеря трудоспособности

3. Как зовут главного героя?

☐ Билли Ярд

☐ Билли Бонс

☐ Артур Билли

☐ Брюс Уиллис

4. Достопочтенный отец-основатель города Козьмоля:

☐ Казимир Козлевич

☐ старик Козловцев

☐ князь Козля

☐ волк и семеро козлят

5. Кто «наедет» на главного героя во время повторного посещения улицы «Красных Фосфорей»?

☐ налоговая полиция

☐ сутенеры

☐ представители общества по защите прав потребителей

☐ полиция Майами, отдел нравов

6. Какие напитки подаются в клубе для «новых русских»?

☐ «кока-кола» и «спрайт» — не дай себе просохнуть

☐ водка, пиво

☐ текила неразбавленная

☐ вино

7. Азартная игра, стоящая на втором месте по популярности после бильярда:

☐ кости

☐ «клянка»

☐ «русская рулетка»

☐ покер

☐ «очко»

☐ пятинашки

8. Какая сумма необходима для участия в соревновании?

☐ 100 баксов

☐ регистрация всех участников бесплатна

☐ 500 баксов

☐ 50 баксов «на лапу» портье

☐ 330... каждому

9. «Настоящая палач», играющий в бильярд «на трючку». Кто это?

☐ Лелик

☐ депутат

☐ «бес» из юга

☐ бывший партабтотник

☐ бармен

10. На какой кинофильм вам намекает в разговоре хиппи из «Андерграунда»?

☐ «Криминальное чтиво»

☐ «Последний бойскаут»

☐ «Как закалялась сталь»

☐ «Тиму и его команда»

☐ «Умозрительный ястреб»

Вопросы и варианты ответов подготовлены компьютерным клубом «Game Galaxy»



АНКЕТА

1. Фамилия, имя, отчество: _____

2. Возраст: _____

3. Адрес: _____

4. Используемая вами игровая платформа:

- ☐ PC
☐ Sony PlayStation
☐ Nintendo 64
☐ Другая _____

5. Есть ли у вас доступ в Интернет: _____

☐ Да Услуги какого провайдера вы используете: _____

☐ Нет

6. Расскажите о своем компьютере:

Процессор

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 486 | <input type="checkbox"/> Pentium |
| <input type="checkbox"/> Cxux x86 | <input type="checkbox"/> Celeron Pro |
| <input type="checkbox"/> AMD K5 | <input type="checkbox"/> Celeron |
| <input type="checkbox"/> AMD K6 | <input type="checkbox"/> Pentium II |
| <input type="checkbox"/> AMD K6 2 | <input type="checkbox"/> Pentium III |

Тактовая частота процессора _____ МГц

Оперативная память

- | | |
|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 8 Мб и меньше | <input type="checkbox"/> 64 Мб |
| <input type="checkbox"/> 16 Мб | <input type="checkbox"/> Более 64 Мб |
| <input type="checkbox"/> 32 Мб | |

Емкость жесткого диска (если их несколько, то суммарная)

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Меньше 1 Гб | <input type="checkbox"/> От 3 до 6 Гб |
| <input type="checkbox"/> От 1 до 3 Гб | <input type="checkbox"/> Больше 6 Гб |

CD-ROM

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Нет | <input type="checkbox"/> 10-16 скоростной |
| <input type="checkbox"/> 4-8-скоростной | <input type="checkbox"/> 20-36-скоростной |

Установлен ли 3Dfx

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Да | <input type="checkbox"/> Нет |
|-----------------------------|------------------------------|

Монитор

- | | |
|------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> 14 дюймов | <input type="checkbox"/> 17 дюймов |
| <input type="checkbox"/> 15 дюймов | <input type="checkbox"/> Больше 17 дюймов |

С каким экранном разрешением вы обычно работаете

- | | |
|----------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> 640x480 | <input type="checkbox"/> 1024x768 |
| <input type="checkbox"/> 800x600 | <input type="checkbox"/> Более 1024x768 |

Какие из игровых контроллеров вы используете

- | | |
|-----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Джойстик | <input type="checkbox"/> Педали |
| <input type="checkbox"/> Руль | <input type="checkbox"/> Световой пистолет |

7. Нравится ли вам существующее оформление журнала:

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Да | <input type="checkbox"/> Нет |
|-----------------------------|------------------------------|

8. Статьи каких авторов вам больше всего понравились в этом номере:

1. _____

2. _____

3. _____

9. Статьи каких авторов содержат фактические ошибки или трудно читаются:

1. _____

2. _____

3. _____

10. Являетесь ли вы поклонником сериала «Вавилон-5»?

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Да | <input type="checkbox"/> Нет |
|-----------------------------|------------------------------|

деле, создание подобных программ является для многих единственной возможностью поиграть в старые игры, любимые в юности и недоступные сегодня на PC. Однако не стоит забывать два важных момента. Во-первых, игры, созданные для устаревших моделей, на самом деле могут выглядеть на PC на порядок лучше, чем в оригинале – в случае, если вы используете качественную программу-эмулятор. Однако когда речь заходит о современных играх приставках или, того хуже, игровых автоматах, качество игры может стать гораздо ниже, так как процессоры современных игровых платформ далеко не всегда уступают персональному компьютеру. Вторым важным моментом является защита авторских прав. Хотя программы-эмуляторы широко распространены во всем мире, в некоторых случаях их использование является кражей интеллектуальной собственности. Не углубляясь в юридические тонкости, скажем, что причина такова: в игры, разработанные для какой-либо приставки, следует играть именно при помощи этой приставки, а не персонального компьютера. Возможно, кому-нибудь покажется, что данное правило звучит крикливо, особенно в нашей стране, где все беззастенчиво использует пиратский софтвер. Но таковы законы цивилизованной экономики. Если вас на самом деле заинтересовала данная тема, вам следует помнить, что одно дело – написание программы-эмулятора, которое само по себе никаких прав не нарушает, являясь всего лишь тренировкой ваших способностей как программиста. Однако совсем другое – использование с ее помощью, скажем, приставочной игры «Dead or Alive» на персональном компьютере. Последнее уже будет грубым нарушением законодательства об авторских и смежных правах.

2. Все зависит от типа вашей видеокарты и от наличия утильщика, который создан (или мог создать) программист для «проверки» исходных режимов разрешения (т. н. override, только в отношении разрешения экрана). Если у вас есть доступ в Интернет, попробуйте поискать там. А вообще необходимость в запуске DUNE 2000 в режиме 320x200 выглядит странной – игрушка отлично бежит даже на самых-самых слабых компьютерах (то есть смысла в уменьшении разрешения нет), так почему же не побавлять себя как минимум 640x400 (а именно в таком нестандартном режиме и работает игра)?

1 Скажите, правда, что в DirectX DUNE 2000 содержится вирус?

2 При помощи какой программы можно вскрыть игру?

Ведущим Виталий из Екатеринбургa

1 На пиратских дисках это часто случается

2. Существует большое количество таких программ, и число их постоянно растет. Мы расскажем только о некоторых. Утилиты для «Нортона» являются самым простым способом вскрытия игр – их легко достать, они просты в обращении и чаще всего вполне достаточно входящего в их состав шестнадцатеричного редактора. Более мощным средством является Hex Workshop – его можно назвать профессиональным инструментом непрофессиональных крекеров. Существует также широкий выбор других редакторов. Помимо них, следует назвать специальные программы, предназначенные для вскрытия игр. Шестнадцатеричный редактор позволяет вам только производить замену в файлах, но он не сумеет подсказать, в каком именно месте ее полагается производить. Вам требуется долго находить необходимый адрес для замены или же искать советы. Программы второго типа сами находят, в каком месте в файле-сохранялке расположена информация о жизни героя, наличии у него золота, опыте и т. п., то есть о том, что вы хотели бы иметь в большем количестве.

Среди них следует назвать Cheat 'O Magic и Magic Trainer Creator. Каждый из них обладает собственной структурой, однако в общем принципы их работы одинаковы. Вы выбираете какое-либо значение в игре – количество ваших денег, опыта или ресурсов – и приказываете программе-вскрыльщику отыскать данное значение в файле-сохранялке. Для этого обычно требуется повторять процесс несколько раз, чтобы отсечь случайно совпадающие числа.

Программы попроще оперируют только с числовыми значениями (скажем, у вас 100 золотых монет). Более сложные помогут решить проблему и тогда, когда точное числовое значение вам неизвестно (на пример, лайф-бар вы видите, что он полный, а сколько там единиц – кто его знает). Magic Trainer Creator позволит вам создать специальную тренировочную программу, облегчающую прохождение игры.

Р-И мне светит ой как несорно, а потому придется «разгонять» свой



Pentium 200 Mhz. Расскажите, пожалуйста, о «разгоне» процессора: необходимость этого, способы «разгона», результаты и последствия.

Павел Севец
из Ростова-на-Дону

Это спорт не для слабонервных. Необходимость не очевидна, способы — изменение внешней тактовой частоты и коэффициента умножения — общеизвестны, результаты — некоторое увеличение скорости ра-

боты процессора, перегрев процессора вплоть до выхода из строя при недостаточном охлаждении, зависание машины, сбои в работе программ, потеря информации на жестком диске... Достаточно?

Какой ускоритель лучше: Voodoo2 или AGP 3400?

Ринат Медведев из
г. Орехово-Зуево

Плата на наборе микросхем 3Dfx Voodoo2 — исключительно трехмерный ускоритель, поддерживающий Glide API (игры, на коробке которых начертано «3Dfx»). Используется как дополнение к обычному видеоплате, обеспечивая довольно высокую производительность. Asustek AGP 3400 — полноценная универсальная видеоплата на чипе Nvidia Riva TNT, показывает прекрасную производительность не только в различных играх (Glide не поддер-

ЗАКАЗ КНИГИ «МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: «ВАВИЛОН-5»

Вы можете приобрести книгу «Место действия: «Вавилон-5» по редакционной цене — 49 руб. 40 коп. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость книги. Требуется, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа — ООО «Игромания», ИНН 7702206189, р./сч. № 40702810400000000075 в Филиале «ИТАР-ТАСС-ИНВЕСТ» КБ СР «Якиманка», корп./сч. № 30101810500000000798, БИК 044583798.

На квитанции об оплате обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с купоном заказа (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу. Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9059, тел.: 274-9293.

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (июнь, июль, август 1999 г.) или на шесть месяцев (с июня по ноябрь 1999 г. включительно) по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 15 июня**. Требуется, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет. 78 руб. стоит подписка на три месяца, 150 руб. — на три месяца на журнал с CD-ROM и 156 руб. — на полгода без диска.

Получатель вашего платежа — ООО «Игромания», ИНН 7702206189, р./сч. № 40702810400000000075 в Филиале «ИТАР-ТАСС-ИНВЕСТ» КБ СР «Якиманка», корп./сч. № 30101810500000000798, БИК 044583798.

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 3 месяца (июнь — август)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 17 июня** в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу. Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9059, тел.: 274-9293.



ЧИТАЕМ ПИСЬМА

живается, т. к. это закрытый стандарт компании 3Dfx), но и в других приложениях. Вообще, если сравнивать два ускорителя, то предпочтение следует отдавать в зависимости от того, в какие игры вы будете играть и на какую сумму вы хотели бы уложиться. Voodoo2 традиционно сильнее в продуктах на базе «движка» Quake и Unreal, TNT же обычно обходит изделие от 3Dfx в играх, использующих Direct3D API. Правда, Voodoo2 менее требовате-

лен к ресурсам компьютера и предпочтительнее при относительно слабом процессоре – в этом случае достигается больший прирост производительности.

КОДЫ, СЕКРЕТЫ

В игре «Worms 2» возьмите красную гранату, прыгните на голову другого червя, положите гранату ему на голову и бегите – червяк сразу умрет!

Игорь Капио из Москвы

Узнал прикольную вещь для Fallout 2. Оказывается, к этой игре можно проинсталлировать с вашей программки DLN тренера от первого Fallout'a. Называется он Falche. Потом запустить игру, сохраниться, выйти из игры, запустить тренера и изменить все параметры героя.

Кривов Шурик из Москвы

КУПОН ЗАКАЗА

Я хочу приобрести книгу «Место действия: «Вавилон-5»

в количестве ____ экземпляров.

Цена одного экземпляра с учетом доставки – 49 рублей 40 копеек.

Фамилия, имя, отчество _____

Точный адрес: индекс _____

область (край, район) _____

город _____

улица _____

дом/квартира _____

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение книг, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

☐ на 3 месяца (июнь, июль, август) – 78 руб.

☐ на 3 месяца (июнь, июль, август) с CD-ROM – 150 руб.

☐ на 6 месяцев (июнь – ноябрь включительно) – 156 руб.

Фамилия, имя, отчество _____

Точный адрес: индекс _____

область (край, район) _____

город _____

улица _____

дом/квартира _____

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!



Быстрее НЕТ!

- Полный доступ к Интернет
- Персональный адрес электронной почты
- Доступ к десяткам тысяч телеконференций USENET
- Базы данных
- Собственный Chat-сервер
- Бесплатная подписка на популярные издания
- Личная домашняя страница
- Локальный доступ более чем из 30 городов СНГ
- Различные конкурсы и призы для пользователей

Качество и надежность
Высокая скорость
Выгодные условия.
Региональный Роуминг™
Глобальный Роуминг™
Решение для малого и среднего бизнеса
Intranet-версия РОЛ
Комплексные решения для организаций

Варианты оплаты
на любой вкус,
в том числе
специальное предложение:
ночью и в выходные

0,40
у.е. за час работы

Цены указаны без учета НДС.

info@online.ru (095)258-4161 www.online.ru





∞ Infinite loop



В этой игре все наоборот: бред - это нормально, а нормальное - бред. И в этом бреду мечется израненный разум главного героя, и этот бред мастерски нагнетается с уровня на уровень. Сверхзадача каждого уровня - вернуть один из фрагментов утраченной памяти. Вид в игре - от третьего лица, в изометрии.

более 80 искусно анимированных обитателей безумного мира

полная иллюзия реальности происходящего

идеально проработанный сюжет

10 непохожих друг на друга "кресовых" уровней

совершенное качество звучания

более 50 часов непрерывного геймплея

БЕЗУМИЕ

НАДЕЖДА...

УЖАС

...и стремление вернуться в реальность, от которой тут же хочется спрятаться. Надо заставить себя вспомнить то, о чем лучше было бы забыть. Удушающая атмосфера города, где снаружи все в порядке, а внутри, за веселенькими фасадами, - зло и ужас.

Поторопитесь!

Скоро начнется невообразимое, и все пациенты, которые не успели умереть раньше...

ШИЗАРИУМ

Sanitarium



www.nd.ru/shiza

То вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по адресу: Москва, Мономаховский пр-т, д.31, кор.5, тел. (095) 932-6178, sale@nd.ru. Любое количество дисков можно заказать по тел. (095) 147-5508, zakaz@nd.ru. Зарегистрированные пользователи получают диски по льготной цене. Доставка по Москве - бесплатной! Служба технической поддержки для зарегистрированных пользователей: тел. (095) 147-1338, support@nd.ru www.nd.ru

Рекомендуемая розничная цена - 400 руб.

ПОРАДУЙ СЕБЯ НОВЫМ ДИСКОМ!